ARCADES HEBDO

Arcades hebdo

JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

CONCOURS ATARI : GAGNEZ UNE CONSOLE XE COMPLETE

AVANT-PREMIERES :

ACTION SERVICE ET A320

LE JEU DE LA SEMAINE

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

8F50

M 1871 - 14 - 8,50 F

3791871008505 00140

HEBDOMADAIRE N° 14 - 22 SEPTEMBRE 1988

POWERDROME™

Le Ben Hur du 25e siècle.

sur Atari ST
et bientôt Amiga.

ELECTRONIC ARTS™





Photos d'écran Atari ST

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX





Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

Tél. (1) 48 98 99 00



La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 – Télécopie 99.52.78.57.
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrices
Laurence LE GENTIL
Nathalie POIRIER

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Concepteur graphiste et maquettiste
Patrick LOPEZ
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

OPTION Presse Diffusion
75, rue de Romainville
93100 MONTREUIL – Tél. : (16.1) 48.59.83.66
Terminal NMPP E13

ARCADES HEBDO est édité par les Editions SORACOM, filiale de la S.A. FAUREZ-MELLET, en cours de constitution ; éditrice de AMSTAR, CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET
• Commission Paritaire 64963 – ISSN 0755-4419

EDITO

Voilà une semaine fertile en nouveautés. Elle devrait marquer le début d'une période qui s'étirera jusqu'aux fêtes, pendant laquelle nous allons découvrir des jeux fantastiques mais aussi, très certainement, quelques ''nanars'' à éviter soigneusement. Un survol de l'actualité vous apprendra rapidement quelles sont les intentions des éditeurs ; la lecture des pages ''En Avant-première'' ne dévoilera qu'une infime partie de ce qui devrait suivre.
A Londres, le PC Show aura fermé ses portes lorsque vous lirez ces lignes. Nous aurons alors découvert sur les stands des exposants des nouveautés très attendues. Ne ratez pas le rendez-vous du prochain numéro.

La Rédaction



SOMMAIRE

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE – Impression Imp. MAYENNAISE – 53100 MAYENNE
Distribution NMPP – Dépôt légal – N° 24407

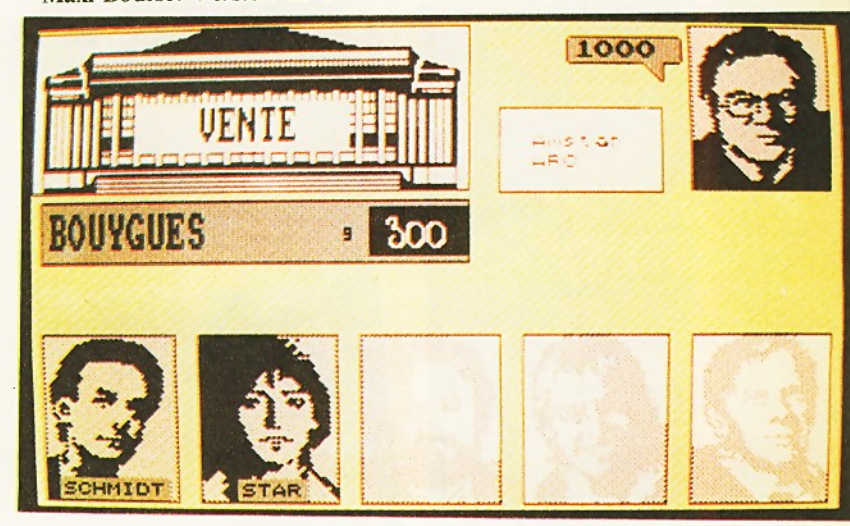


Action Service

COBRA SOFT

Il y a maintenant près d'un an que Cobra Soft ne nous avait pas proposé de logiciels mais les 4 produits nouveaux qui nous arrivent avec toutes leurs qualités expliquent qu'ils aient été mobilisés pendant ces nombreux mois. Tout d'abord, leur produit phare, **Action Service** est un jeu d'arcade où vous subissez un entraînement d'école de combat. Pour avoir plus de détails, rendez-vous dans nos pages preview où nous vous présentons Action Service en avant-première. Sachez encore que ce logiciel réunit les quatre concepts suivants : être un produit international (d'ailleurs la jaquette est en anglais et un contrat a déjà été signé avec Mindscape qui sortira le produit aux Etats-Unis avant la fin de l'année), rentrer dans le cadre d'une série, Action Service étant l'entraînement permettant d'obtenir un certain nombre de points qui serviront dans la mission proprement dite qui sera l'objet d'Action Service 2 ; le 3ème concept se trouve dans le côté vidéo avec la fonction replay et les effets spéciaux avant de terminer avec le Construction Set qui donne une tout autre dimension au logiciel.
A noter qu'Action Service a fait l'objet d'une superbe présentation au PCW à Londres ; nous vous en reparlerons la semaine prochaine.
Le second produit de cette fin d'année est déjà disponible sur CPC, Atari ST, PC et compatibles et Thomson ; il rentre dans un cadre totalement différent puisqu'il s'agit d'une adaptation de jeu de société, j'ai nommé **Maxi-Bourse**. Suivant fidèlement les règles du jeu de société, vous pouvez être jusqu'à 6 joueurs gérant leurs portefeuilles boursiers ; les joueurs sont au choix humains ou contrôlés par l'ordinateur et dans ce cas, vous pouvez choisir le tempérament du joueur : celui qui gère son portefeuille en bon père de famille, l'aventurier, celui qui bétonne ou la gestion au féminin... A noter que ce n'est pas une simulation de Bourse vue du côté pro mais bien une application ludique !
Le 3ème produit est encore dans un domaine différent puisqu'il s'agit de **Dames Grand-Maître**, logiciel pour lequel un protocole d'accord a été signé avec Agrafonov champion du monde par correspondance, entraîneur des équipes russes et un des 11 grands maîtres soviétiques. La version commercialisée début octobre devrait vous satisfaire au niveau de la difficulté car elle a failli battre le Grand Maître lors de sa dernière visite... Enfin, ceux qui connaissent Cobra Soft pour ce qui a fait son image de marque, les enquêtes policières peuvent se réjouir : **Meurtre à Venise** arrive enfin. Voici très succinctement le scénario : Venise est victime d'un chantage honteux de terroristes qui menacent de faire sauter la ville ; aussi le gouvernement fait appel à des détectives (vous !) pour sauver Venise. A noter que ceux qui ne sont pas intéressés par le mobile du crime pourront vivre uniquement toute une partie aventure qui consiste à trouver et désamorcer la bombe dans un temps limite...

Maxi-Bourse. *Version CPC*





Meurtre à Venise

QUOI D'NEUF, DOCTEUR ?

Chez **Amstrad**, on annonce de nouvelles bécanes... PC. Pas de familial en vue ? Pas si sûr. Wait and see. C'est la devise des Anglais. On la fera nôtre pendant encore quelques jours... au moins jusqu'à la conférence de presse (qui aura lieu lorsque vous lirez ceci) précédant le PC Show de Londres.
Quant à **Atari**, les projets sur une console performantes à base de 68 000 sont toujours tenus secrets. Discrétion, discrétion...

PSYGNOSIS

• **Menace.** Des menaces, c'est ce que vous allez me faire si je ne vous parle pas du premier titre inaugurant le nouveau label de Psygnosis, Psyclapse (z'ont des drôles de noms quand même !). Bande d'ingrats. Pendant que je vous écris toute cette actualité-là, à 10 plombes du soir, qu'est-ce que vous faites ? Vous branlez le joystick ou vous tripotez la souris. A moins que vous ne soyez en train de rire béatement devant le dernier Intervilles. Abonnez-vous bande de lâches, abonnez-vous ou je vous lâche et je ne vous préviendrai plus de la sortie d'un jeu comme çui-là, qui se passe sur la planète Draconia que vous devez détruire. Un vrai plaisir pour les rois de l'arcade à ce qu'il paraît. Ben, on verra ça dans le prochain... Arcades, bien sûr ! Au fait, c'est sur Amiga et ST.

GRANDSLAM

• Si t'as envie d'aller un jour à la piscine (non, pas pour te baigner, mais plutôt l'espèce de truc à Paris où cé qu'y a des espions) commence par t'entraîner avec **Espionnage**, le dernier titre de Domark. Il te place dans ce monde très particulier des agents secrets et tu contrôles une équipe de 12 super James Bond. A toi de savoir user de stratégie, diplomatie, ruse pour récupérer 4 micro-films. Je t'en dis pas plus, le reste est top secret. Prévu sur toutes machines, y compris MSX... Ben non pas Thomson quand même !

MYRIAD

• **Albedo** vient de sortir sur Amiga. Le système de sélection, en début de jeu, sera légèrement modifié pour offrir au joueur une démo des tableaux inaccessibles au début.



R-Type

Super Hang On

Menace.

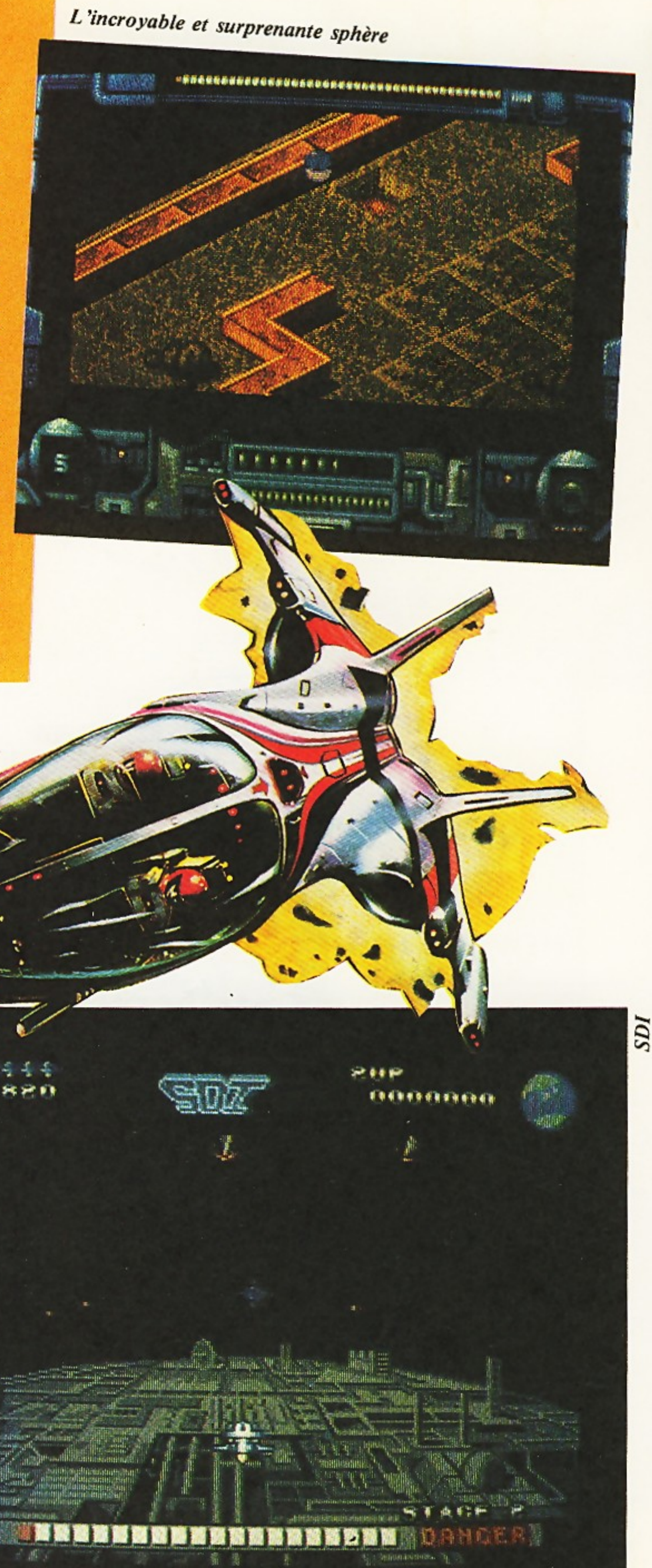
ACTIVISION

Activision, qui ne s'appelle d'ailleurs plus Activision mais Médiagénic, groupe qui s'occupera dorénavant de la distribution d'Activision, mais aussi de plusieurs autres boîtes de logiciels dont Electric Dreams, Abstract Concepts, Infocom, Gamestar, New World Computing, Microillusions, Sierra-One-Line, Destiny, nous présente tout plein de nouveautés pour cette rentrée 88 qui s'annonce passionnante pour tous les fêlés de jeux que vous êtes, avec par exemple, la sortie prochaine de **R-Type** (depuis le temps qu'on l'attendait, celui-là !), de **Nineteen** dont la première partie se passe dans les camps d'entraînement des appelés américains pendant la guerre du Viêt-nam (C64), de **Turbo** (une apologie de la conduite - casse bitume sur Amiga !)

ainsi que celle de **SDI**, un jeu d'arcade où vous dirigez un satellite de défense U.S. pour détruire les missiles du Pacte qui menacent le pays, de **l'Incroyable et Surprenante Sphère** qui se veut bien meilleur que Spindizzy, mais surtout celle du mythique **After Burner** qui devrait nous arriver dans le courant du mois de novembre (mais sans la cabine hydraulique, hélas, trois fois hélas !) et celle de **Super Hang On** sur Atari ST que nous vous présentons en avant-tout-le-monde dans ce même numéro ! (Mais si, relisez encore une fois, je suis sûr que vous avez tout compris !!).

N.B. : S'il n'y a pas de noms de machines après certains titres, c'est que ces derniers sont prévus sur toute machine décente !

L'incroyable et surprenante sphère



Battle Probe

SDI

DOMARK

• Finalement, Domark fait équipe avec Elite pour produire le jeu **"Live and Let Die"**. Ça te dit quelque chose ? Ben ouais, c'est le titre d'un film de James (pas le mec qui bosse chez nous, à Arcades, car lui, ce serait plutôt le genre Rambo, mais James Bond, l'agent attachant jamais lessivé : 007).

OK : on vous avait déjà montré une photo de ce soft où le héros pilote un horsbord équipé de canons et de missiles. Une sorte de Overlander sur l'eau, un remake aquatique de Road Blasters. C'est Elite qui a été chargé de la programmation.

• Après Star Wars, qu'y a-t-il ? Ceux qui ont répondu The Empire Strikes Back marquent un point. Les autres gagnent le droit de relire Arcades... Et après The Empire Strikes Back ? Ah, ah ! J'en vois qui sèchent... Bravo ! C'est bien **Return of the Jedi**. On voit que vous fréquentez les cinoches. La trilogie sera donc complète d'ici peu. J'ai pas encore de photo d'écran à vous filer, dommage ! Pour information, c'est prévu sur ST et Amiga mais, pleurez pas, ça viendra aussi sur Amstrad CPC, C64 et Spectrum.

CRYSIS

C'est le nom de l'éditeur. **Battle Probe**, c'est le nom du jeu. Atari ST, c'est le nom de l'ordinateur. Arcades Hebdo, c'est le nom de l'excellentissime journal qui vous l'annonce (le premier qui dit le contraire prend 2 baffes offertes par notre Directeur de Publication). Et ça fait quoi, Battle Probe ? Ben ça ressemble à un shoot'em up sympa. Même que j'vous en dirai plus dès que l'un de mes esclav... euh, pigistes, l'aura testé.

LORICIELS

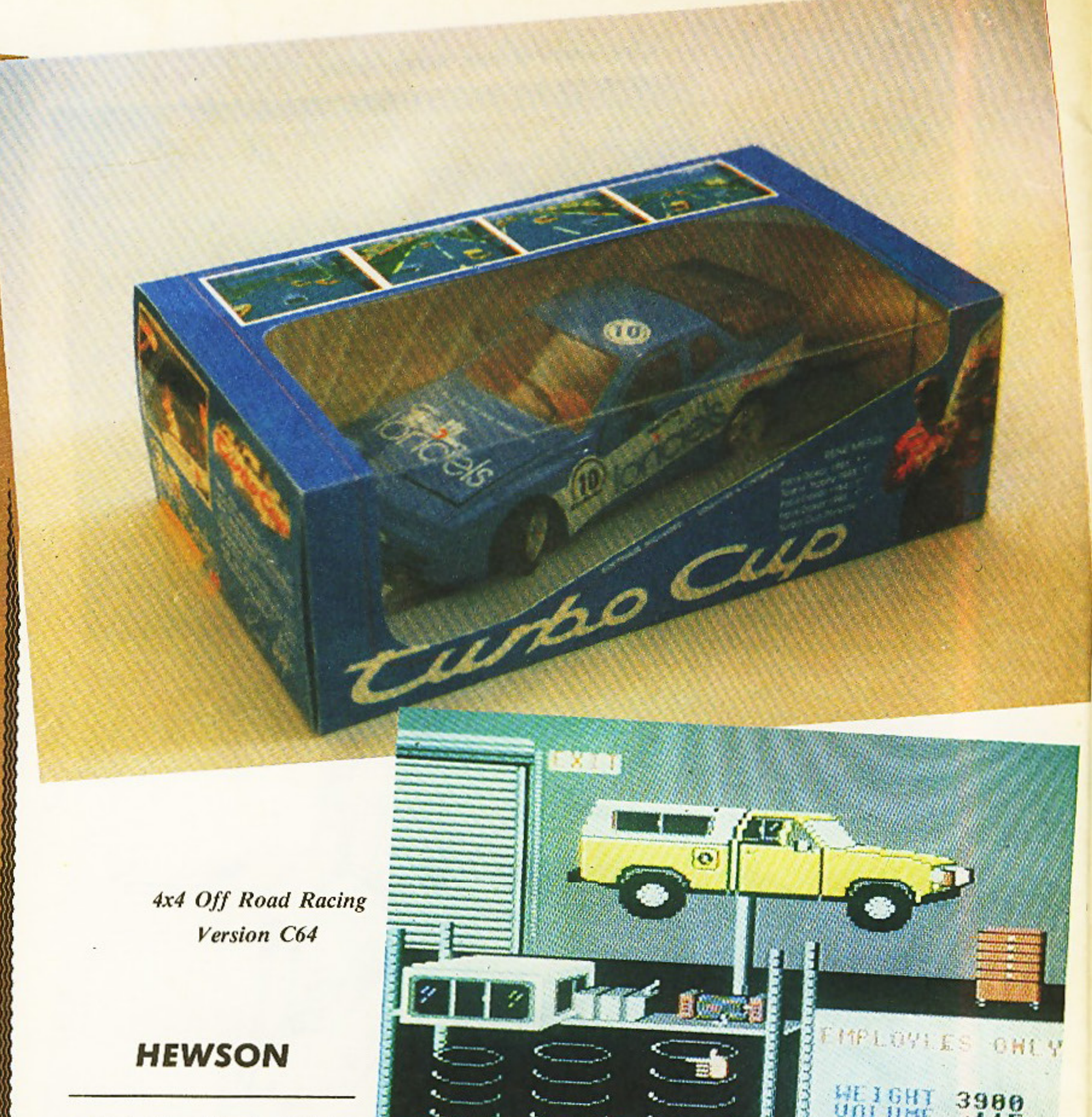
• J'ai reçu un pot-de-vin. Une voiture. C'est pas tous les jours qu'on m'offre une voiture. Encore moins une Porsche 944... Non, trève de plaisanterie, sinon vous allez croire que Arcades Hebdo est un journal de vendus, comme certains autres. La Porsche 944, je l'ai vue, en photo. Elle est belle et Majorette en a fabriqué 50 000 aux couleurs de Loriciels, à l'image de celle que pilote René Metge. Vous l'avez deviné : c'est le cadeau offert à tous les acheteurs du jeu **944 Turbo Cup**.

• J'ai reçu un autre pot-de-vin. Un avion. C'est pas tous les jours qu'on m'offre un avion. Encore moins un A320... Non, c'est pas vrai non plus. Pourtant, j'aimerais bien un avion ! J'ai simplement vu et commencé à tester pour vous, une preview de A320 sur CPC. Ça promet d'être intéressant, avec des images digitalisées et un souci du détail qui honore les scénaristes. **A320** : une histoire de détournement dont on reparlera.

• **Fusion 2**, c'est le titre d'un jeu d'arcade dont on vient tout juste de découvrir l'existence. Il est l'œuvre de l'équipe du Studio d'Annecy. Sa sortie est prévue vers la fin septembre. On vous en dira davantage dans le prochain numéro. Prévu sur CPC d'abord.

EPYX

4x4 Off Road Racing : un jeu sorti sur C64 depuis juin. Nous ne l'avions pas encore présenté dans Arcades, attendant les versions CPC et Spectrum. Il est maintenant annoncé sur Amiga et PC. Comme on ne veut plus attendre, on l'a confié à l'un de nos pilotes... Sachez déjà qu'il y a 4 parcours tous différents les uns des autres.



4x4 Off Road Racing
Version C64

HEWSON

• Eh ! On attend toujours **Zynaps**, sur ST et Amiga. Paraît que ça va viendre. Les fans de shoot'em up s'impatientent, les joysticks sont chauds et les doigts prêts à actionner la gâchette. Dis, c'est pour quand, Monsieur Hewson ?

• **Sanxion**, de Thalamus, un éditeur connu des possesseurs de C64, devrait être disponible en budget (2£99) lorsque vous lirez ces lignes. Un shoot'em up. Pour C64, je répète !

• Toujours dans les trucs pas chers, **Scorpion**. L'arme la plus sophistiquée, celle qui fait la différence. T'achètes ? Combien ? 2£99, c'est mon dernier prix. Des aliens à détruire, comme à la parade. 8 niveaux de difficulté et, paraît-il, un beau scrolling. Ah oui, c'est sur C64. En attendant, voici toujours la photo.

RESULTATS DU CONCOURS MICROIDS/ARCADES

Les réponses devaient nous parvenir avant le 31 août 1988. Le gagnant est Stéphane PORTAL qui habite à Montcuq dans le Lot. Toutes nos félicitations, Stéphane ! Ensuite, arrivent dans l'ordre : Matthieu Teisserenc, Bertrand Basquin, Bernard Rossi, qui gagnent 4 logiciels Microïds. Pour 3 logiciels Microïds, qu'est-ce qu'on ferait pas ! C'est ce que se sont dit Gilles Rittaud, Gilles Savéant, Claude Curien, Olivier Pérez, Olivier Dominguez, Olivier Scaps, (ça en fait des Olivier !). Enfin, gagnent 1 logiciel, les heureux dont les noms suivent : Frédéric Gres, Laurent Allemand, Fabien Duquet, Benjamin Trocmé, Jean-Baptiste Lozzi, Sylvain Massart, Patrick Dligersdorffer, Franck Vimond, Philippe Quentin, Philippe Royer, Rabah Bouanami, Sylvain Koubdjanian.
Et on dit un grand merci à Microïds quand on est poli !

Version C64 Neuromancer

Version C64 Fast Breack

ELECTRONIC ARTS

• Si vous partagez votre vie avec un C64 ou un PC, ceci vous intéressera peut-être. **Neuromancer** est basé sur le roman de William Gibson. Un jeu qui se déroule au 21ème siècle, au Japon où tout est placé sous contrôle de l'ordinateur. Le joueur va se faire pirate (ouais, y'en a qui ne seront pas dépaysés...) et affronter un monde où le piratage est réprimé jusqu'à... la mort. Un thème intéressant.

• Par ailleurs, deux jeux de rôle sont annoncés sur C64 : **Deathlord** et **The Mars Saga**. Deathlord est présenté comme l'un des plus grands jeux du genre avec 157 niveaux de donjons, 128 sortes de monstres, 16 continents différents à explorer et... 84 formules magiques. Les joueurs pourront transférer des personnages issus de The Bard's Tale, Wizardy I-III et Ultima III.

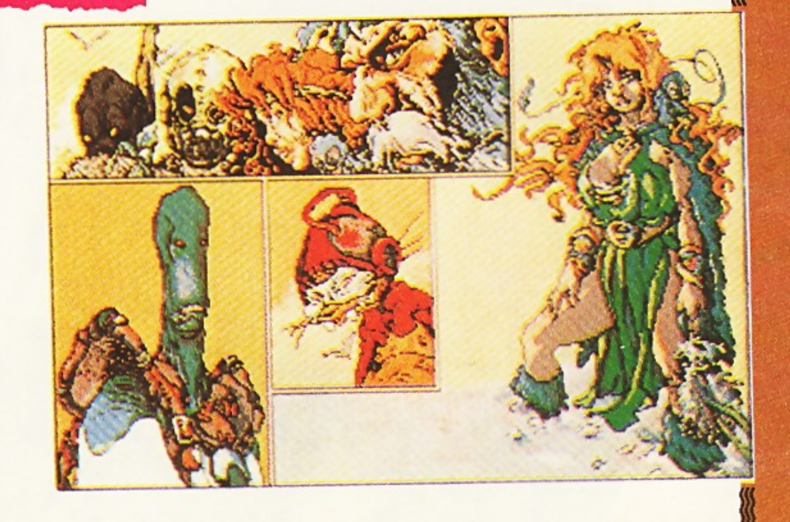
• Imaginez un jeu se passant sur la planète Mars, offrant au joueur toute la diversité de The Bard's Tale et vous obtenez The Mars Saga, jeu de rôle sur fond de science-fiction. Intelligemment conçu, il est piloté par un système de menus qui ne viennent jamais interrompre la partie en cours.

• Si le baseball vous branche, **Commissioner's disk** vous intéressera. Avec lui, vous deviendrez le manager d'une équipe. Un jeu qui peut s'utiliser seul ou en complément de Earl Weaver Baseball.

• Electronic Arts distribue les logiciels de Accolade. Avec une nouvelle gamme de simulations sportives, c'est 4 titres qui sortiront d'ici Noël, sur PC et C64 : **Serve & Volley, Rack'em, Fast Break, T.K.O.** (moi, aussi !). Et la photo, c'est Fast Break, en attendant qu'on vous en dise plus bientôt.

INFOGRAMES

Le nouveau projet en cours de développement s'appelle **La Quête de l'Oiseau du Temps,** inspiré par la BD, œuvre de Loisel et Letendre. Dans cette saga fantastique, le joueur incarnera, tour à tour, le rôle de plusieurs personnages. Les graphismes seront confiés à l'équipe des Passagers du Vent, ce qui est un indéniable gage de qualité.
Avec la Quête, Infogrames nous promet une nouvelle manière de jouer au jeu de rôle. Il y aura, parmi les réalisations autour de ce thème, une version sur CDI ou CD-ROM. Une sacrée innovation ! Quant aux versions micro, elles seront sur ST, Amiga, PC.



GO !

Great Giana Sisters était très attendu sur PC. On vous avait mis l'eau à la bouche dans la rubrique ''Avant-premières''. Asseyez-vous. Prenez un calmant. Ne pleurez pas, ça ne servirait à rien... Suspendue ! Suspendue, la sortie de GGS... Nintendo fait la gueule parce que Rainbow Arts a copié de trop près son célèbre Mario Bros. Résultat, les ventes sont interdites. Go ! espère arriver, moyennant quelques compensations, à faire changer Nintendo d'avis. Affaire à suivre...

US GOLD

• **Thunderblade** se prépare. Aïe, mes amis, j'en brûle d'impatience. Z'auraient pas dû l'annoncer si tôt parce que ça fait chauffer les neurones. On imagine, on rêve, on rôde autour de la bécane d'arcades, en attendant que la disquette magique arrive enfin sur ST. Chez les Anglais, une grande bataille se prépare pour les fêtes de fin d'année, à coups de spots télévisés : US Gold avec son **Thunderblade** contre Activision avec **After Burner**.

• Très attendu également, **Bushido** : les portes du Japon sont ouvertes et toi, brave samouraï, tu devras libérer 4 princesses.

• Avec **Leaderboard Collection**, US Gold a reçu l'oscar du meilleur logiciel de golf 88, lors d'une compétition organisée à la FNAC. Disponible sur CPC, C64, Spectrum et Atari ST. La boîte contient un guide des parcours, un récapitulatif indiquant la force de chaque club et un carnet de marques.



Thunderblade

CODE MASTERS

Le célèbre **Dizzy** débarque sur C64. Le petit héros du jeu conçu par ''The Oliver Twins'' (ben, regardez la photo pour voir s'ils sont vraiment jumeaux) se vend bien, merci pour lui ! Ses parents l'aiment tant qu'ils lui ont donné vie sous forme d'une poupée (mais non, pas gonflable, obsédés !) de chiffon.

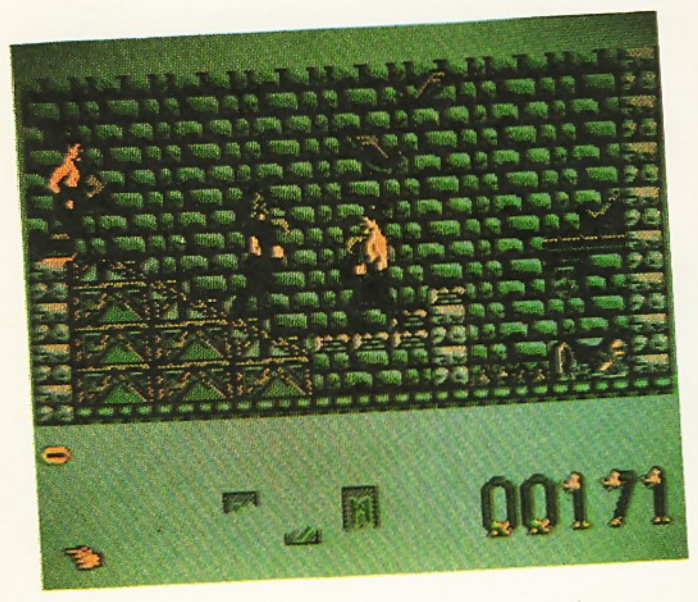
MICROIDS

Ça y est ! **Dossier Kha** est sorti. C'est le jeu d'aventure (sur PC) qu'on vous présentait dans le numéro 11 d'Arcades Hebdo. Pas moins de 3 disquettes pour la preview qui vient d'arriver sur mon bureau. C'est Nathalie qui va être contente parce qu'elle adore les jeux d'aventures... Résultat des courses dans Arcades Hebdo N° 15 ou 16.

Au fait, c'est sûr, la double simulation de quads s'appellera **Trackers**. La sortie est prévue fin octobre sur ST, alors encore un peu de patience !



Dizzy



Artura

GREMLIN

• Z'ont plein de trucs en préparation chez eux. On attend toujours **Night Raider** sur ST (on vient de l'avoir en PC). Les Grumman Avengers ont du mal à traverser le Channel ! Pour septembre, on nous promettait : **Gary Lineker's Super Skills** (C64, ST, CPC, Spectrum). Il ne devrait vraiment plus tarder et sera suivi en octobre par **Gary Lineker's Hot Shots.** Comptons un bon mois de retard en France...

• Pour changer du foot, voici Artura, le fils de Pendagron. L'est fâché avec sa demi-sœur, Morgause et il devra l'affronter dans de sanglants combats aux parfums médiévaux. Un jeu d'aventure et d'arcade annoncé sur CPC, C64, Spectrum et ST. Pour commencer, on vous file la photo sur... Amstrad CPC. La semaine prochaine, on vous mettra la même en ST si vous nous aimez. Dites-nous que vous nous aimez, oh oui, encore ! (NDRC : non mais ça va pas ? C'est pas fini, ces conneries ?).

OCEAN

Une **compilation** qui n'est pas sectaire vient de voir le jour. Elle regroupe 5 jeux d'éditeurs différents : Wizball (Ocean), Enduro Racer (Activision), Crazy Cars (Titus), Rampage (Activision), Barbarian (Palace Software). Le tout coûte 245 F et réjouira les possesseurs de **ST.**

Après l'Amstrad CPC, le Spectrum, le C64, c'est au tour de l'Amiga d'accueillir **Platoon.** "The first casualty of war is innocence". Tu l'as dit, bouffi !

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

Advanced Dungeons & Dragons

HEROES OF THE LANCE

Disponible sur : Amiga, Atari ST, IBM PC et compatibles, C 64*, Amstrad, Spectrum.

POOL OF RADIANCE

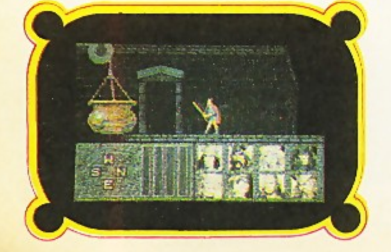
Disponible sur : C 64, Amiga, IBM PC, Atari ST

ARCADE ACTION

HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn.
Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Xak Tsaroth.
Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal.
Les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Draconiens, à résister aux terrifiantes attaques d'araignées géantes... et surtout à retrouver les disques en platine placés sous la surveillance de Khisanth un authentique dragon noir...

JEUX DE ROLE DONJONS ET DRAGONS

Située sur la rive nord de la Mer de Moonsea dans les Royaumes Oubliés, la fabuleuse cité de Phlan a été envahie par des monstres effrayants dirigés par un maître inconnu.
Votre mission : découvrir l'identité de cette force maléfique.
Ce jeu exceptionnel possède des graphiques extraordinaires — portraits, perspective en 3 D, combats tactiques et sélection personnalisée des armes — qui font de Pool of Radiance un jeu de rôle Donjons et Dragons de toute première classe.







Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTEIL CEDEX



Tél. 1 48 98 99 00

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC



L'ARME ABSOLUE...
STAR BUY
HOTSHOT
LE DÉFI
DES HÉROS
DU FUTUR
100 % Addictive
GOLD LABEL AWARD
HOTSHOT
Photos d'écran ATARI ST
Disponible pour : Amstrad Cassette et Disc
Commodore Cassette et Disc
Atari ST / Amiga / IBM PC et Compatibles
Distribué par
UBI Soft
No.1
Go For Gold.. It's Totally
PRISM LEISURE CORPORATION, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

COKTEL VISION : UN COCKTAIL D'IDEES

Coktel vision est sans nul doute une des sociétés leader dans l'Edition du logiciel éducatif en Europe. Mais voyons ce qu'il en est exactement à l'aube de la rentrée 1988 !



Après avoir franchi les portes d'un immeuble de deux étages, une charmante secrétaire me présente au PDG, Roland Oskian, qui commence à me faire visiter les locaux. Au rez-de-chaussée, dans l'entrée, se trouve le bureau du Directeur, face à celui de Nacéra, la charmante secrétaire.

Au bout d'un long couloir se trouve un hangar de conditionnement des logiciels tenu par Laïla et René Guit qui sont là à temps plein et qui seront très sollicités dès la rentrée.

La salle de programmation se trouve en face d'un escalier très raide. Si un jour vous y passez, n'oubliez pas de vous ''encorder'' car je n'ai jamais vu un escalier aussi raide. Au premier, se tiennent l'administration, la comptabilité et une pièce où travaillent les personnes qui font le suivi des projets de la société. Mais toujours pas beaucoup d'ordinateurs en vue !!. En commençant à monter un autre escalier aussi raide que le premier, j'entends une petite musique, plusieurs personnes parler, rire. Arrivé au dernier étage, la température a augmenté de 5° entre le rez-de-chaussée et ici. L'hiver ça va, mais l'été j'vous dis pas. Là se tiennent des graphistes, auteurs, compteurs qui vont d'un ordinateur à un autre, lesquels jonchent la grande pièce. Tout cela est réglé comme un ballet. Là se croisent les esprits créateurs et les artistes de la ''souris''. C'est un véritable chaudron magique, d'où sortent les projets les plus extravagants. Des écrans, plus beaux les uns que les autres, annoncent la présence d'éminents graphistes. Après être redescendu, nous avons pu nous installer dans le bureau de Roland Oskian pour un entretien.

Dans l'ordre et de gauche à droite en commençant par le haut : Monsieur Constantin Escu, Joseph, Yannick Chosse (dit le petit "chosse"), Sabine David, Nacera Chir. En bas de gauche à droite : Moriane Rougeolle, René-Guy Tramis, l'excellence graphiste Kaki Chapoullie, Monsieur le Directeur Roland Oskian et Laïla Khaldi.

ARCADES : Coktel Vision développera plutôt des logiciels éducatifs ou ludiques ?

CV : Coktel Vision développera des éducatifs et des logiciels déjà avec un contenu éducatif, sous des formes nouvelles, en améliorant le côté présentation et aussi la quantité, avec des produits éducatifs sur 2 disquettes, sans augmenter le prix d'achat. En projet, il y aura aussi des produits de cinéma intéractif.

ARCADES : Quelles sont vos techniques de travail pour le développement des logiciels ?

CV : Là, deux sociétés s'occupent de la réalisation des produits. Coktel Vision à Boulogne, qui produit le côté artistique avec un chef de Collection pour les éducatifs, un pour le jeu et aussi pour la gamme familiale qui sera lancée en septembre sous le nom de CQFD. Ces premiers suivent les projets d'auteurs externes à la société, ce qui permet d'avoir une grande richesse de scénario. L'équipe de graphistes est emmenée par l'excellent Yannick Choose. Inférence est la société de développement pour la programmation des produits de Coktel ; elle est située à Bordeaux et dirigée par l'éminent Arnaud Debrue ingénieur Supelec. Pour la réalisation d'un projet des conférences téléphoniques entre Coktel et Inférence et pour définir les problèmes techniques et les grandes lignes du jeu, afin de présenter le produit à l'équipe de programmeurs. Une fois cette mise au point faite, on peut commencer les graphismes sur Amiga en collaboration avec l'auteur du logiciel. Les graphismes finis, on les envoie avec le scénario à Bordeaux, pour l'équipe de programmation. Quelques retouches sont à refaire suivant la machine de développement. Les jeux d'aventure sont développés sur compatible AT par Inférence en code machine. Des logiciels d'arcade et d'action sont développés spécifiquement sur chaque machine. Tous les outils et langages de développement sont tournés vers le CDROM et le CDI, pour le traitement de l'image et du son.

ARCADES : A l'heure où des sociétés américaines développent déjà des jeux sur compact-disque interactif, pensez-vous développer des produits dans ce secteur de pointe ?

CV : On y pense, on travaille sur 2 maquettes, un éducatif en anglais avec tous les textes digitalisés, et Blueberry pour les jeux sur CD Rom. La sortie n'est pas définie, car le marché est trop anarchique ; mais quand celui-ci existera vraiment, la souplesse de notre société pourra très vite réagir. Coktel Vision est une société très performante. Ses exigences dans l'éducatif et dans le jeu, et le fait qu'elle soit une société française ne peuvent que servir les logiciels qu'elle conçoit.
On peut prévoir à ce rythme dans les mois futurs une très grande réussite pour Coktel Vision. Un éditeur avec qui il faudra compter parmi les sociétés les plus brillantes en Europe pour 1992.





COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
GOLD SILVER BRONZE	149/199
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP 10 COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
HIT PACK	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ARTICFOX	145/195
ALIEN SYNDROME	95/139
ARKANOID 2	89/145
A.T.F	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BARD'S TALES	145/195
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHARLIE CHAPLIN	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
ENDURO RACER	89/139
GUNSHIP	180/239
GABRIELLE	139/175
G.B. AIR RALLY	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
KARNOV	95/145
LEADERBOARD PAR 3	145/169
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD	199
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
MARAUDER	89/139
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OVERLANDER	95/145
OUT RUN	89/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
ROAD BLASTERS	89/139
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RYGAR	89/139
STREET FIGHTER	95/145
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	95/145
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
VINDICATOR	95/145
VIXEN	99/139
WONDERBOY	89/139
1943	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
GOLD SILVER BRONZE	149/199
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
AMERICAN CIVIL WAR 2	/249
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GREAT GIANA SISTER	95/145
G.B. AIR RALLY	/145
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
HAWKEYE	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
JINKS	95/145
KARNOV	95/145
KNIGHT GAMES 2	95/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MICKEY MOUSE	95/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	96/145
OUT RUN	95/145
PRESIDENT IS MISSING	/180
PANDORA	95/145
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	99/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
ROAD BLASTER	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SINBAD	/195
SUMMER OLYMPIAD	95/145
STREET FIGHTER	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
SUPER STAR SOCCER	95/180
SUPER SPRINT	85/135
THE GAME WINTER	/145
THE 3 STOOGES	/195
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
VINDICATOR	95/149
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
1943	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
KARATE ACES	149
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
6 PACK VOL.2	95
6 PACK VOL.3	95
ALIEN SYNDROME	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BIONIC COMMANDO	95
BUGGY BOY	95
BASKET MASTER	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
F 15 STRIKE EAGLE	120
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GUNSHIP	120
INTERNATIONAL FOOTBALL	130
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
LAZER TAG	95
MICKEY MOUSE	95
MERCENARY	95
MARAUDER	95
MATCH DAY 2	89
NIGHT RAIDER	95
NIGELL MANSELL	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
OVERLANDER	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROAD BLASTER	95
ROADWARS	95
ROLLING THUNDER	95
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95
VIRUS	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
EURPEAN SUPER SOCCER	140/195
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GREEN BERET	95/...
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
RAMPAGE	120/180
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SONS OF LIBERTY	/490
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...
FIGHT NIGHT	190 K
LODE RUNNER	190 K
ONE ON ONE BASKETBALL	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM UBI	295
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
B24	490
BED LAM	225
CORRUPTION	225
CARRIER COMMAND	245
CHARLIE CHAPLIN	225
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DREAM WARRIOR	225
DECISION IN THE DESERT	290
DIG DUG	190
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GAUNTLET	245
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
INDOOR SPORT	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	190
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JET	490
KARATEKA	290
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
PC GOLD HITS N° 2	225
PC GOLD HITS	195
PLATOON	225
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
POLICE QUEST	245
PHANTASIE 3	290
RAMPAGE	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
SOLOMON'S KEY	225
STAR COMMAND	340
STELLAR CRUSADE	340
STREET FOOTBALL	290
SPACE RACER	185
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	225
THE 3 STOOGES	295
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295
VECTORBALL	195
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
3 D HELICOPTER	190

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX	239
ARMY MOVES	195
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	195
BOMBJACK	225
BIONIC COMMANDOS	185
BAD CAT	210
BETTER DEAD THAN ALIEN	185
BEYOND THE ICE PALACE	185
BUGGY BOY	195
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CORRUPTION	295
CARRIER COMMAND	220
CHESS (PSION)	295
CHESSMASTER 2000	225
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
SCENERY EUROPE	245
GOLDRUNNER 2	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
INDY 500	149
INDOOR SPORTS	225
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	185
INTERNATIONAL FOOTBALL	225
JET	395
JEANNE D'ARC	280
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	225
LEADERBOARD BIRDIE	225
LOCK ON	245
LEGEND OF THE SWORD	225
LORD OF CONQUEST	225
LEATHERNECK	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
MICKEY MOUSE	245
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OVERLANDER	240
OPERATION JUPITER	225
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PLATOON	185
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
STARGLIDER 2	225
SKRULL	245
STREET FIGHTER	245
SIDE ARMS	225
SIDE WINDER	120
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SPACE RACER	185
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
THUNDERCATS	185
TARGET RENEGADE	225
TOP GUN	119
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VIRUS	245
VECTOR BALL	180
VIXEN	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	295
WARSHIP	290
WIZARD WARZ	225
WINTER OLYMPIACE 88	195
XENON	185

ADAPTATIONS

• **B**en, il est bon le **Fire and Forget** nouveau ! Sa conversion sur **CPC** est une réussite, preuve que lorsque un éditeur veut se donner la peine et les moyens d'exploiter à fond un 8 bits, il peut réussir ! Titus nous offre tout ce qu'on est en droit d'attendre : des animations rapides, des graphismes colorés, une bonne illustration sonore et la sauvegarde des high-scores sur disquette. Seules les étapes sont peut-être un peu trop courtes. Pour ce qui est du thème du jeu, reportez-vous au test paru dans Arcades n° 10.

• **M**yriad, jeune éditeur déjà sur la bonne voie, sort quelques semaines après la version ST (Arcades Hebdo n° 11), la conversion **Amiga** de **Albedo**. Le jeu conserve tous ses atouts. Les aspects graphiques et sonores restent très proches de la version ST. Les animations simulent bien l'état d'apesanteur dans lequel est censé se trouver le joueur. Joystick ou souris ? A vous de choisir : les deux sont offerts.

Samouraï Warrior

Profession Détective

• **L**e **Carrier Command** de Rainbird investit l'espace de nos **Amiga**. Tous ceux qui aiment les simulations futuristes, sur fond d'aventure, servies par une interface utilisateur fort bien conçue et dotés de graphismes et d'animations de qualité, ne peuvent manquer ce logiciel. La version ST (Arcades n° 8) était très bonne. La conversion sur Amiga, très attendue est... incontournable. Amateurs de stratégie, à vos postes !



Carrier Command

Fire and Forget

Albedo

• **P**rofession **Détective** est sorti sur **PC** et Compatibles. Un jeu à réserver à tous ceux qui aiment les intrigues policières et l'aventure. Les graphismes sont un peu décevants mais le jeu reste très agréable. Le principe des menus déroulants est un "plus" très sérieux qui permet au joueur de prendre des décisions rapides sans avoir à se battre avec un analyseur syntaxique trop capricieux.

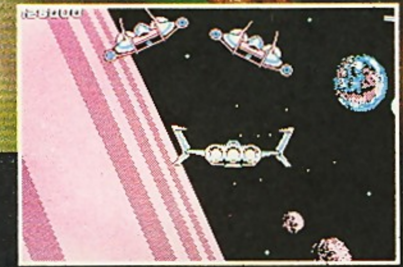
• **U**n jeu de combats de plus ! Avec **Samouraï Warrior** sur **CPC**, on retrouve un lapin dans la peau du combattant, héros et... vainqueur potentiel, que le joueur commande. Rien de très original dans cette production de Firebird. L'animation n'est pas des plus rapides. Un jeu présenté, en version C64, dans Arcades n° 9

GALACTIC

conqueror



VERSION ATARI ST



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

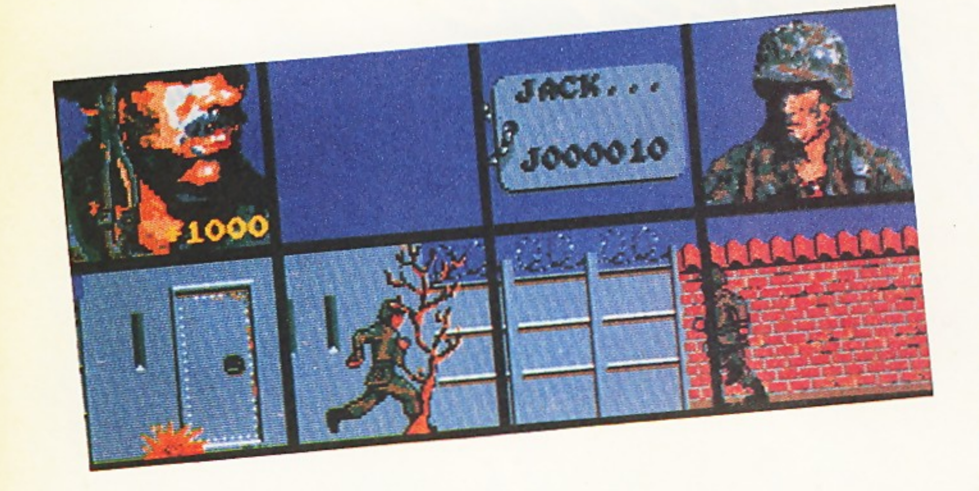
AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

ACTION SERVICE

(Cobra Soft)



Si vous osez faire ce geste permettant d'introduire cette disquette dans votre ST, vous devez savoir que vous vous engagez à être le meilleur et ce, dans une seule optique : faire partie de l'élite du commando Cobra, commando de choc ultraperfectionné qui se trouve en Europe... De plus, vous avez intérêt à avoir revêtu votre équipement de baroudeur car aussitôt après la page de présentation accompagnée d'une musique d'enfer, (signée Charles Callet, musicien attitré du groupe Infogrames), vous entrez dans la première phase d'entraînement sans plus d'explications.

D'entrée, vous devez faire preuve de rapidité au joystick car c'est un véritable parcours du combattant qui s'offre à vous ; vous allez donc devoir ramper, sauter, vous accrocher à des filins, courir sans oublier que le chef a toujours raison et que s'il vous donne un ordre, vous devez l'exécuter ; cela se soldera d'ailleurs peut-être par quelques pompes ! La seconde épreuve s'appelle "la piste du risque" car cette fois, vous devez ramasser des grenades dégoupillées et les relancer avant qu'elles n'explosent ; les autres "douceurs" de cette épreuve consistent à ramasser des explosifs pour faire sauter des portes ou encore éviter des rafales de mitrailleuses...

Après cette épreuve d'agilité, vous devez faire face à un close-combat dans lequel vos instructeurs ou camarades de sélection ont, pour seul objectif, de vous faire chuter. Seulement, les débutants dans le maniement du joystick, doivent se rassurer car ils ne mourront pas dès la première grenade qui explose. En effet, vous vous trouvez dans une phase d'entraînement, donc toutes les balles sont à blanc et vous pouvez vous relever après une explosion. Attention, vous mourrez quand même mais très tard lorsque le temps limite est dépassé... Enfin, pour réussir toutes ces épreuves, la 4ème phase du jeu est un combiné dans lequel vous devez effectuer les 3 épreuves dans l'ordre.

Jusqu'à présent, vous devez penser que ce logiciel n'est qu'un genre Combat School ; ce n'est pas vraiment le cas car, d'une part, la réalisation graphique est très soignée et l'animation met à votre disposition plus de 30 positions différentes qui peuvent être décomposées. Comment est-ce possible ? Tout simplement grâce à un nouveau concept qui introduit un système magnétoscope, vidéo avec un mur d'images. Ainsi, il est possible d'enregistrer toute une partie et de la repasser ensuite pour étudier les fautes car toutes les fonctions magnétoscopes sont disponibles et en particulier le passage image par image. Par ailleurs, le mur d'images met à votre disposition 8 écrans différents où l'action peut se dérouler de manière autonome. Ainsi, pendant que vous évoluez dans votre parcours du combattant, il est possible d'avoir un gros plan du chien qui vous attaque, un de vous-même et un du chef...

Mais ce n'est pas tout ! Pour supercompléter l'intérêt d'Action Service (où les épreuves standard sont peut-être faciles pour des spécialistes de joystick bien qu'il y ait 3 niveaux différents), il est disponible tout un "Construction Set" qui vous permet de créer vos parcours selon votre bon plaisir : difficile voir irréalisable ou complètement loufoque. D'une utilisation très simple, tout est visualisé immédiatement et le choix de décors et de pièges est suffisamment vaste pour vous permettre une grande variété. C'est vraiment génial !

En plus, un concours de scénarios sera organisé par Cobra Soft qui incorporera les meilleurs scénarios dans Action Service 2 qui est déjà prévu et qui sera la mission proprement dite...

Pour conclure, sachez qu'il y en aura pour tout le monde (ou presque !) : Action Service est prévu sur Atari ST, Amiga, C64, PC et Compatibles, Amstrad CPC et Spectrum. Alors !... Et il sera commercialisé en Europe courant octobre !

Catherine



A320

Loriciels/Jeu d'aventures

4h30 : le réveil sonne interrompant le sommeil tranquille du Commandant. Douché, rapidement vêtu, il saute dans sa Jaguar, presque une pièce de collection qu'il entretient avec amour et fonce vers Orly. A cette heure, les périphériques et l'autoroute du Sud sont dégagés. Il range sa voiture dans le parking qui lui est réservé et prend l'ascenceur privé qui le conduira à l'aérogare. L'autre est déjà dans la place. Il observe le grand hall où flânent quelques voyageurs matinaux. Son plan est désormais bien établi, il ne fera plus marche arrière. Le Commandant monte quatre à quatre les marches de l'escalier qui conduit au bureau météo. L'ingénieur en poste le connaît bien et lui remet un dossier résumant la situation météo sur son trajet. Un rapide signe de la main, et le Commandant quitte la pièce pour rejoindre le bureau de la compagnie où il recueillera toutes les informations indispensables au vol qu'il va effectuer. L'autre se dirige vers le bar et commande un café. La préparation d'un vol est affaire de routine, mais le Commandant y attache beaucoup d'importance car il vole sur une nouvelle machine : le fabuleux Airbus A 320.

L'heure tourne. Les bagagistes chargent en soute les valises des voyageurs. Un car est venu les accueillir et les mène à l'avion. Pour beaucoup, ce sont des touristes et des hommes d'affaires. Check-list effectuée, le Commandant et son copilote ont lancé les deux réacteurs qui vont propulser l'Airbus vers sa destination. Mais au fait, atteindront-ils leur but ?

Avec A 320, Loriciels nous offre une aventure des temps modernes : celle d'un détournement d'avion. Sur la maquette du produit qui nous a été présenté en version CPC, on note tout de suite un grand souci du détail. Certes, les images ont été digitalisées d'après les photos, ce qui limite quelque peu l'œuvre graphique, mais la présentation d'écran est originale. Une fenêtre principale montre ce que voit le Commandant de bord ; une autre fenêtre montre ce que voit le pirate. Au bas de l'écran un large cache horizontal laisse apparaître les objets possédés. Les quelques bruitages que nous avons pu entendre sont, à l'image du scénario, très réalistes. Les commandes se font en "cliquant" sur une partie de l'écran, l'objet qu'on veut observer ou encore, l'endroit où l'on désire se rendre. L'ensemble du jeu se déroule en temps réel. Ainsi, si l'heure n'est pas venue, le Commandant ne peut franchir la porte qui le conduira vers les pistes et vers son avion. Lors de cette présentation, nous n'avons pu voir que l'aspect "aventure" du jeu, la partie "simulation" n'étant pas encore prête. Une sortie assez attendue que nous nous empresserons de tester, dans tous ses détails, dès que les premiers exemplaires seront disponibles.



Version PC

Version CPC

Le Jeu De La Semaine

OLYMPIC CHALLENGE Arcade

DALEY THOMPSON'S

QualitE Arcades

Suspendue désespérément à mon joystick qui me propulse de façon brutale, alternativement de la droite vers la gauche, grimaçant de douleur avec de grosses perles de sueur glissant sur mon front, j'ai vraiment l'air d'une grande malade, atteinte d'une dose de masochisme ! Ah, si vous saviez ce que l'on endure pour vous, nous les testeurs ! J'aurais jamais imaginé qu'on puisse faire tant de sport devant un ordinateur ! Car cette fois-ci, au cours de ce challenge olympique, il s'agit de se mettre dans la peau de l'illustre Daley Thompson's (eh oui, rien que cela !...) et de concourir dans pas moins de 10 épreuves du décathlon ! Et pour tous ceux qui pourraient jouer les gros bras un peu prématurément, sachez que c'est le record du monde qu'il faut battre et votre seul outil, ben c'est... tout simplement le joystick ! La première phase se constitue d'un entraînement (facultatif certes, mais que je vous conseille vivement) au sein d'un gymnase où la manipulation d'haltères et la musculation de vos jambes en 2 parties successives, le tout constituant 3 parties de 33 secondes, vous permettra de faire un stock d'énergie bien utile et même indispensable le jour J. Et ce jour tant attendu arrive : après avoir choisi correctement la paire de chaussures Adidas correspondant au type d'épreuve (choix décisif paraît-il... bonjour la pub !) vous observez la gesticulation et les clameurs d'un public en délire. Ah, quel athlète ce beau Daley ! Et les épreuves qui feront de vous un roi, commencent...

C'est parti pour le 100 m, bien installé dans vos chaussures accelerator (ou vos chaussons...), il vous faut courir en moins de 9 secondes ! Et si la conclusion se révèle heureuse, vous aurez le droit au saut en longueur, au lancer du poids et puis du disque, du javelot, au 400 m, au 1 500 m... Ouf ! Enfin bref, ça fait 10 ! Pour vous, la technique est toujours la même : droite, gauche, droite, gauche pour stimuler curieusement vos... jambes et fire par sauter, lancer, s'élever... Et au bout de cet effort effréné, il y a... la plus haute marche du podium, l'étincellante médaille et... la gloire. Alors, si vous vous sentez une âme de champion olympique, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Nathalie

*Testé sur **C64***



Un autre avis

Daley Thompson's... le jeu briseur de joysticks ! Sponsorisé par Adidas, marque dont il est souvent question pendant le jeu, il aurait pu tout aussi bien l'être par un fabricant de joysticks. Même Yanick y a laissé la peau... de ses doigts (à quoi pensiez-vous, hein ?). Nous attendons avec impatience la version ST de ce jeu car, sur C64, c'est déjà une réussite. Je passerai sur la difficulté... Bien que je ne sois pas encore un veillard, je m'y suis essoufflé à plusieurs reprises. Certaines épreuves (telles les phases d'entraînement ou le 100 m) font appel à l'endurance... du bras ! D'autres (lancement du poids ou saut en longueur) demandent une réelle coordination des mouvements.

Quant aux caractéristiques techniques, il n'y a rien à redire. D'excellents graphismes, de très bonnes animations, des couleurs bien choisies : tout y est, y compris le son. Un jeu avec lequel on a envie de jouer ! D'ailleurs, c'est bien simple, Nathalie qui naguère, n'avait d'yeux que pour les beaux footballeurs ne jure plus que par la carrure d'athlète de Daley Thompson's. Ma note ? **16/20**

Denis

Fiche technique

Superbes ! Ils sont superbes ces graphismes ! De la variété dans les tableaux, de la finesse dans les tracés, de l'éclat dans les couleurs : c'est du régal pour les yeux et un réalisme remarquable. Il a l'air plus vrai que nature le beau Daley ! Quant aux animations, elles sont d'aussi bonne qualité : les efforts physiques sont très bien simulés avec des courses rapides et le gonflement des muscles volumineux. On n'a même pas oublié l'humour avec la chute des sportifs ou les grimaces complices de Daley. Quant à l'approche, elle est bonne tout comme la notice bien complète et bien illustrée mais malheureusement, en partie en anglais. L'intérêt ?... Je dois avouer qu'il m'est difficile de trancher : d'un côté, c'est vrai que ce jeu aura une longue vie entre vos mains puisque beaucoup d'épreuves sont disponibles et qu'il est difficile de progresser, c'est-à-dire, de passer d'une épreuve à une autre mais, d'un autre côté, je ne vois pas l'intérêt de se déchaîner continuellement contre un pauvre joystick qui n'a rien demandé à personne. Non seulement, c'est monotone de bouger ce joystick, mais en plus, ça n'a rien d'évident et je vous jure que vous ferez autant de sport avec ce logiciel qu'en allant dans une salle de gymnase. C'est crevant, et pour y arriver, on a réquisitionné la rédaction entière... ouf !

14/20
Pour ceux qui n'ont pas les moyens d'acheter des haltères.

DISPONIBLE SUR C64, C128, SPECTRUM
BIENTOT SUR : AMIGA, ATARI ST, PC, CPC.



Scoop ! Le fameux "baron noir", après un dernier baroud d'honneur, cesse ses vols au-dessus de Paris. Ce ne sont ni les flics à Joxe, ni les nouveaux radars qui ont eu raison de son audace : il vient tout simplement de découvrir le Flight Simulator III, dernier né chez Sublogic. D'ailleurs, je m'suis laissé dire que Mattias Rust l'a tout de suite acheté, avec le scenery disk "Europe" et survole quotidiennement la Place Rouge : nostalgie, nostalgie...

Aligné en piste 36, prêt à décoller du terrain de Meigs, près de Chicago, le Cessna n'attend que la sollicitation de son pilote. Manette des gaz poussée à fond, c'est parti pour la balade ! Les possesseurs de la version II du Flight Simulator ne seront pas dépaysés : les commandes et le tableau de bord sont identiques mais désormais, ils vont pouvoir s'éclater en mode EGA. Fini les couleurs tristounettes de la CGA des PC... Quelle finesse dans les tracés... Même les instruments ont subi un lifting. Ça, c'est pour le spectaculaire. Passons maintenant en revue toutes les nouveautés qui ramènent cette version PC du Flight Simulator, au niveau de celles tournant sur Amiga ou Atari ST.

Le logiciel est commandé par 5 menus déroulants qui trouvent leur plein intérêt avec l'utilisation de la souris. Mais, même sans son aide, cela change complètement les facilités d'accès aux différentes options : mode, vues, environnement, simulation et navigation/communications.

On peut maintenant voir son avion de l'extérieur depuis le sol ou depuis un autre appareil. C'est, bien sûr, assez spectaculaire mais, hélas, en CGA, les tracés sont assez confus (manque de couleurs...).

Le vol en formation est possible. On peut raccorder deux PC entre eux par l'intermédiaire de la RS232 et se payer un petit voyage à deux avions. Allez, j'vous donne rendez-vous au-dessus de la Statue de la Liberté ! Ensuite, on verra si la surveillance aérienne au-dessus de New-York est plus efficace qu'en France en passant entre les deux tours du World Trade Center...



Ce n'est pas ce que m'a appris mon instructeur parce que j'oubliais, il y a un instructeur caché dans le Flight Simulator III. Il vous envisagera les techniques du roulage, décollage, des montées et descentes, de l'atterrissage... Croyez-moi, ça coûte moins cher qu'à l'aéro-club du coin !

Et si un petit tour en jet vous tente, un Learjet 25G vous attend au parking. A la mise de gaz, ça pousse plus que le Cessna... N'en déduisez pas pour autant que cette simulation est réaliste : elle l'est moins que pour le Cessna.

Enfin, les mordus de jeu ou de guerre pourront s'amuser à voler en formation, épandre de l'insecticide ou combattre à la mode de la première guerre mondiale.

Et l'aspect technique dans tout ça ? Les graphismes, en CGA, restent identiques à eux-mêmes. Le jet manque un peu de vitesse, si on le compare aux versions ST et Amiga. En EGA, ce défaut est légèrement accentué. La simulation est toujours excellente, cela va de soi et l'intérêt présenté par les fonctions supplémentaires, qui ont été greffées sur ce logiciel, ne peut que pousser les amoureux du FS II à passer... au FS III.

Denis

Testé sur PC

Dernière minute !

Nathalie vient d'être lâchée en solo par son instructeur, après quelques séances de vol en école. Ce soir, on boit le champagne !

Version PC

Le Flight Simulator, c'est aussi tout un environnement... Les pilotes aiment survoler des régions qu'ils connaissent d'où l'idée de réaliser des "scenery disk". La documentation qui les accompagne est composée de cartes, avec les balises de radionavigation et de la représentation des différents terrains par région. Certains "scenery disk" sont riches en détails, d'autres beaucoup moins. Je vous conseille San-Francisco et... les chutes du Niagara. Si vous voulez faire des "touch-and-go" à Tokyo-Narita, rien de plus facile : il existe un "scenary disk" couvrant le Japon. Et l'Europe ? Et l'Europe ! Alouette ! Survoler Paris n'est plus réservé au seul "Baron noir". On peut tous se payer ce luxe et par la même occase, pousser jusqu'à Francfort, Londres ou Moscou. Cette volumineuse documentation et les disquettes qui l'accompagnent tiennent dans un épais classeur. Flight Simulator ? Un produit vraiment bien fini !

Le Flight Simulator n'est pas un jeu et ne peut être considéré comme tel. Avec le contrôle d'une quarantaine de paramètres, il est indispensable d'avoir bien lu le manuel qui l'accompagne, afin de profiter pleinement des richesses du logiciel.

WHIRLIGIG

FIREBIRD
Arcade/Aventure

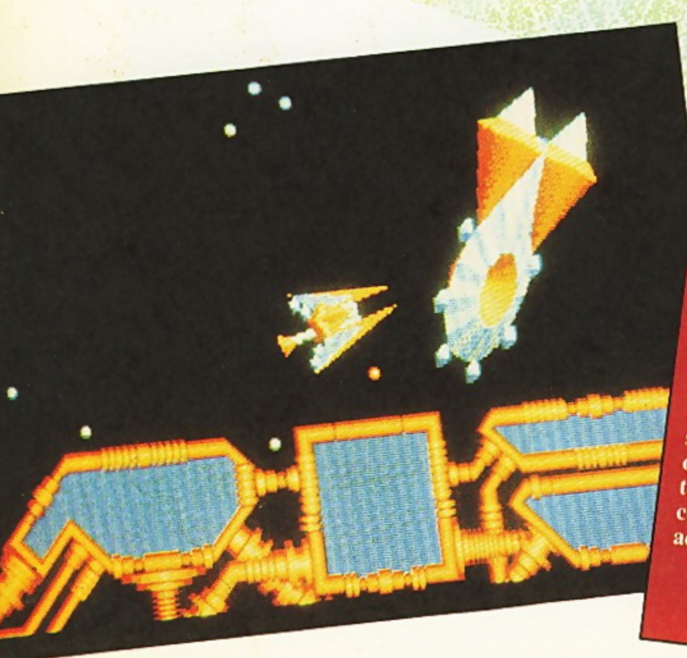
Dans la lignée des logiciels surréalistes, étranges et fantastiques, on trouve désormais un nouveau représentant en la personne de Whirligig. Quels moyens, quels aspects sont présents pour créer ce genre à part ? En premier, on trouve un scénario aussi recherché qu'irréel que certains qualifieront, peut-être, de tordu. Vous voguez en effet à bord d'un vaisseau spatial au beau milieu d'un espace infesté d'ennemis mécaniques... Banal, me direz-vous ! Oui, mais ce qui l'est un peu moins, c'est que cet espace, appelé "Whirligig", est un réseau composé d'une mosaïque de 4 millions de petites parcelles d'univers ou "Eigen-Space" liées entre elles par des "Stargate" ou portes de l'espace. Vous imaginez alors l'exploration et la recherche qui se présentent à vous... ! Recherche de quoi au fait ? Et bien disons que votre but premier consiste à vous frayer une route à travers ces infinités d'espaces et pour ce, il est nécessaire de trouver les portes qui permettent de passer d'un espace à l'autre. Par bonheur, un écran de contrôle vous aide dans cette recherche. Tout au long de ce périple, vous aurez à éliminer les divers individus solides qui, s'ils sont inoffensifs, offrent pourtant une contrainte à votre progression. Bien sûr, veillez à vous recharger en carburant et en missiles ! Venons-en au but ultime : la découverte et la capture de 5 "perfects" solides, objets géométriques, qui couronnera de succès votre mission.

Le deuxième ingrédient de cette recette, plutôt explosive en originalité, c'est le déplacement de l'engin volant basé sur une certaine inertie, ce qui teinte de piquant les moindres mouvements. Enfin, ce qui contribue à donner un genre bien particulier, ce sont la réalisation en 3 dimensions ainsi que ces décors composés uniquement du noir de l'espace dérangé par tous les objets volants aux formes futuristes et géométriques et aux couleurs saisissantes dont le dénuement procure une sensation de solitude, d'étrangeté, d'envoûtement. Seuls les esprits larges apprécieront et, si vous êtes plutôt du genre terre à terre, abstenez-vous car vous risqueriez de reprocher une profonde dérision ainsi qu'un manque d'intérêt...

Nathalie



Testé sur AMIGA



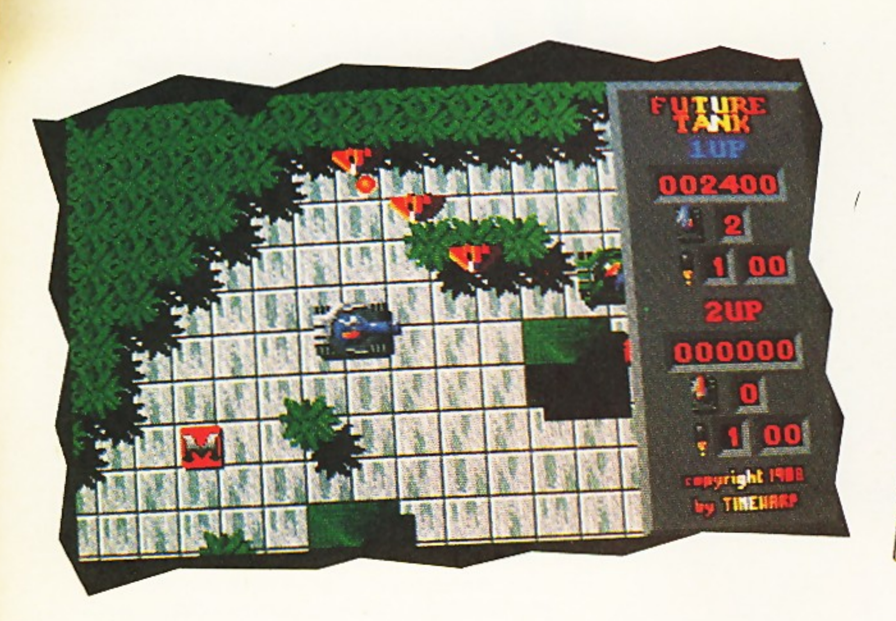
Fiche technique

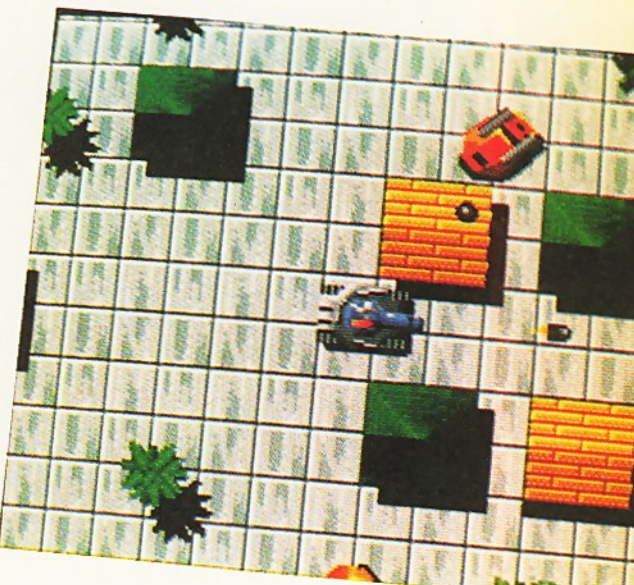
A ce jeu à mi-chemin entre arcades et aventure, j'attribue une bonne note pour l'originalité en tant qu'animatrice des logiciels dépaysants. En ce qui concerne les graphismes, c'est délicat : le dénuement invoqué ci-dessus implique des graphismes, certes bons, mais peu fournis. Peut-on parler de défaut puisque ce dénuement est à la base même de l'originalité et du fantastique ? Sachez tout de même que les couleurs sont de qualité. Pour la partie ergonomie et animation, le débat est de nouveau difficile : certains trouveront sans doute que le vaisseau est peu maniable, mais en fait ce n'est pas qu'il n'est pas maniable mais que cette maniabilité est difficile.
Une difficulté qui représente à mon avis tout l'intérêt du jeu à moins qu'elle ne soit susceptible de décourager... Notons tout de même que les ennemis sont nombreux et vigoureux mais que la maniabilité des missiles laisse à désirer puisque ceux-ci partent en arrière du vaisseau et tout mouvement maladroit de celui-ci impliquera sa propre destruction. Quant à l'intérêt... Certes, ça sort de l'ordinaire mais je crains que ça finisse par lasser car les tableaux d'exploration même s'ils sont infiniment nombreux, sont répétitifs, ça manque de variété. De plus, sous un scénario apparemment approfondi, je soupçonne le tout de manquer de fond. Je crains aussi que l'originalité agace. On peut malgré tout apprécier des niveaux de difficulté croissante. A noter : une notice copieuse entièrement en anglais et une musique à mon avis pas très bien adaptée au genre.

13/20
Adeptes de dépaysement, laissez-vous tenter !

FUTURE TANK

TIME WARP
Arcade





Future Tank, c'est le logiciel idéal pour les purs et durs, les têtes brûlées, les fanas de la guerre... Ah ! C'est pépé qui va être content en retrouvant les sensations de la grande guerre !... En un clin d'œil, vous voilà au beau milieu d'une bataille de chars, avec entre les mains les commandes d'un tout nouveau prototype, et enfin vous pouvez réduire en poussière tout ce qui vous tombe sous les yeux sans exception... Du char jumeau (où seule la couleur se distingue du vôtre) à la distribution généreuse de pruneaux, jusqu'aux apparentes inoffensives carapaces oranges qui explosent au moindre contact, en passant par les ovnis bourrés d'explosifs, tout s'offre à votre feu (à condition de ne pas vous y offrir vous aussi !).
Oh certes, il y a bien quelques abris, des armes ou des tours carrées mais je les soupçonne d'avoir des tendances passoires... Pour la petite histoire, sachez que pas moins de 50 terrains sont à éclaircir et que les auteurs (par souci d'originalité peut-être) ont cru bon placer la scène sur une planète envahie par des extraterrestres dont vous devez contrer les assauts...
Nathalie

Testé sur AMIGA

D'autres avis

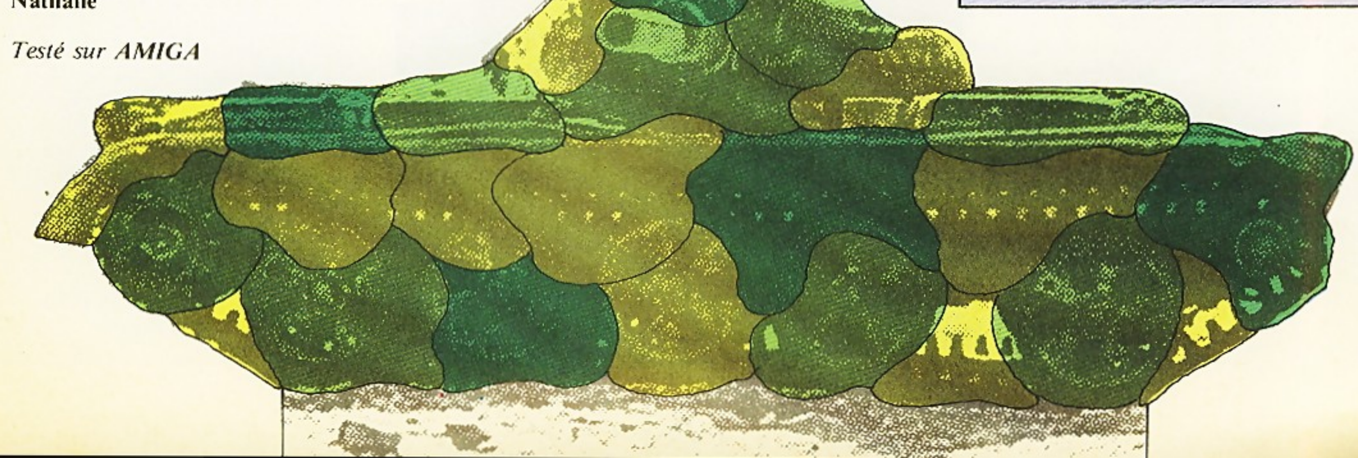
Génial, ce soft est tout simplement génial ! Même si c'est un clône de Fire Power, il a de meilleurs graphismes et une superbe musique.
Raphaël.

Inspiré de Fire Power, Future Tank a des graphismes superbes et une musique démente. Mais alors, au bout d'un quart d'heure, j'en ai eu marre ! C'est bien simple, le jeu se limite à tirer sur tout ce qui bouge et à essayer de trouver la sortie. A part les décors, rien ne change d'un niveau à l'autre alors, bonjour l'intérêt !
Jérôme.

Fiche technique

Voici encore un titre à ajouter sur la liste désormais longue des shoot'em up... Le jeu s'est d'ailleurs attribué toutes les qualités demandées dans un tel genre. Les connaisseurs devraient apprécier des graphismes tout à fait honorables avec des couleurs attractives, une animation correcte avec des ennemis en nombre suffisant et juste assez dynamiques, ainsi qu'une bonne vitesse. Bref, la difficulté est bien dosée. Ajoutons que l'ergonomie est bonne car adepte de la simplicité et il y a fidélité aux mouvements du joystick. Maintenant, souhaitons que vous ne vous lasserez pas car c'est le défaut principal de ce genre de jeux.

13/20
Pour se défouler...



AXXION/COKTEL VISION
Arcade/Espace

SPINWORLD

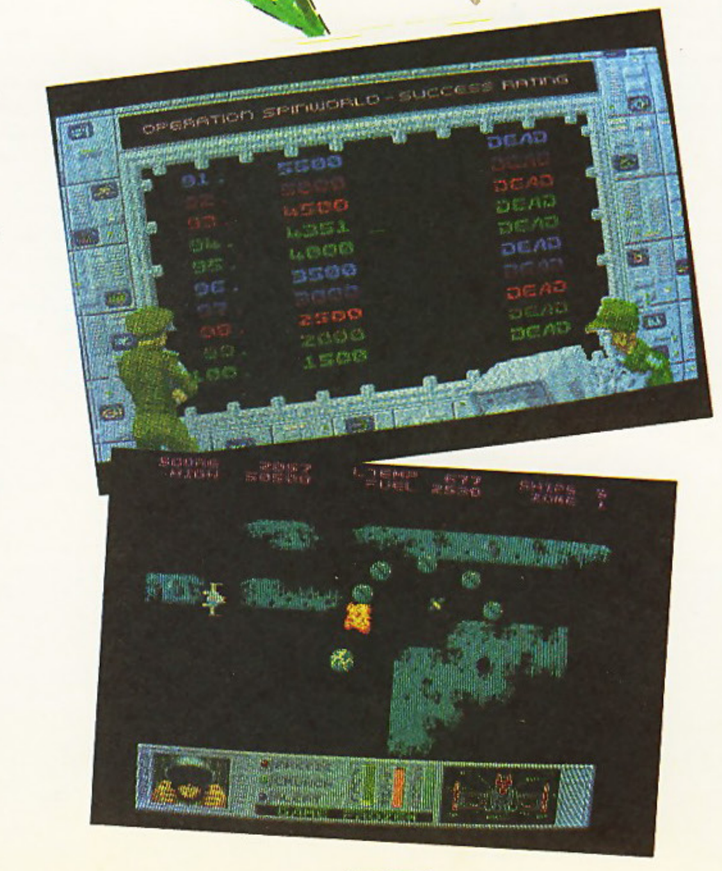
L'espace est trop tranquille, la lueur des planètes se reflète sur vos lunettes, quand vous apercevez, dans la mire de votre vaisseau, ce que vous analysez comme une vague d'ennemis. En vieux routier de l'espace, il vous faudra moins de deux tirs de votre Mega Phaser pour exterminer leurs escadrilles. Cette alerte vous met en forme pour pénétrer dans le système ennemi. A la fin du passage de cinq vagues de vaisseaux, vous commencez à survoler leurs constructions qui se résument, pour l'instant, à un enchevêtrement de structures métalliques. Quelques mines jonchent les parois indestructibles certes, mais quelques tonneaux vous permettront de les éviter. Vous passez à la vitesse supérieure, les vagues de vaisseaux sont plus rapprochées ; ils ont beau être radiopilotés, ils ne vous résistent pas. Plus une seconde de répit, votre radio vous signale en plein dans les champs de forces ennemies : il n'y aura plus de solution de retour et la radio s'interrompt, leurs brouilleurs sont très efficaces. Votre carte signale que le coin est infesté de galeries ennemies. Votre ordinateur indique 7 niveaux plus dangereux les uns que les autres. Le premier niveau s'achève par un changement de site. Votre dextérité a des limites mais où s'arrêteront-elles ? Vous êtes dans un piège, votre rapidité est votre seul gage de vie.

Lionel

Testé sur AMIGA

Un autre avis

Vous aimez les décors de science-fiction, les vaisseaux spatiaux, vous avez des fourmis dans les doigts et avez besoin de vous dégourdir ou la réflexion c'est plutôt pour vous "non merci, on verra demain", eh bien, ce jeu vous est destiné.
C'est en effet un très bon jeu de tirs même si en matière d'originalité, il n'y a plus grand chose à dire. Il bénéficie d'une bonne animation ainsi que d'une très bonne ergonomie : quoi de plus important dasn ce genre de jeux ?!
Les décors et les graphismes sont soignés : avec en prime des ennemis aussi bizarres que dangereux. Bonne chasse ! **13/20**
Nathalie

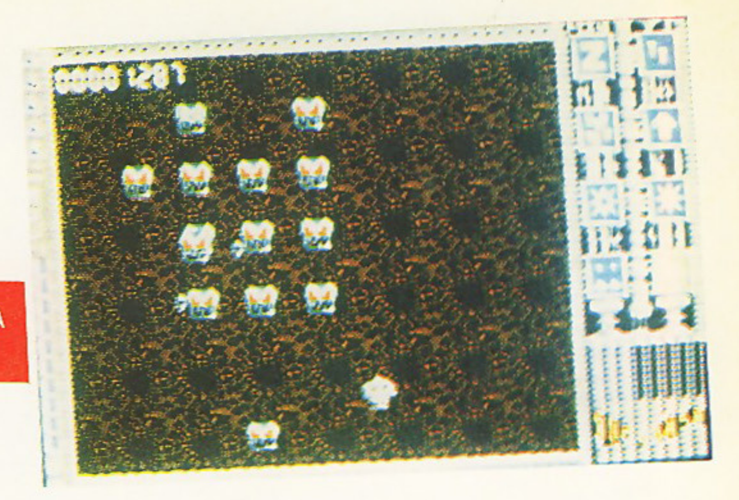


Fiche technique

Pour les grands amateurs du genre ou pour retrouver les sensations d'un bon jeu d'arcade pur. Il faut tirer sur tout ce qui bouge. Sujet maintes fois traité. Le logiciel bénéficie d'une bonne réalisation technique, d'un scrolling horizontal parfait. Une rapidité très appréciable dans ce genre de jeu. De superbes sons digitalisés accompagnent le tout. Des originalités sont apportées, les ennemis se renouvellent. Des animations humoristiques sont réussies. Un shoot'em up de plus, mais celui-là est plutôt bien réalisé.

14/20
Pas très original, mais bien réalisé.





DISPONIBLE SUR ST
BIENTOT SUR AMIGA

Le célèbre explorateur Brad Zoom va encore vivre une fabuleuse aventure dans l'épisode de ce soir intitulé : ''Plutôt mort qu'extraterrestre !'', après une petite page de publicité.''

Pour rien au monde Denis n'aurait raté une des merveilleuses aventures de Brad Zoom, son héros favori. Il était toujours fixé devant son poste au moins dix minutes avant que le speaker n'annonce le début de l'épisode. Ah, ça y est : ça commence.

''...Long panoramique sur le vide intersidéral, puis descente vers un petit point de l'horizon qui grossit, grossit, jusqu'à devenir une planète vers laquelle se précipite la fusée du héros. Après l'atterrissage, gros plan sur Brad, qui commence par enlever son scaphandre : ''il fait beaucoup trop chaud ici !''. Et c'est lorsqu'il veut retirer un caillou qui s'est logé dans sa botte que tout bascule : une multitude d'aliens l'attaque soudain ! Se protégeant à l'aide d'un champignon géant, Brad se rue vers sa fusée pour y récupérer son méga-multi-désintégrateur : l'action va commencer !...''

Stéphane

Testé sur ATARI ST



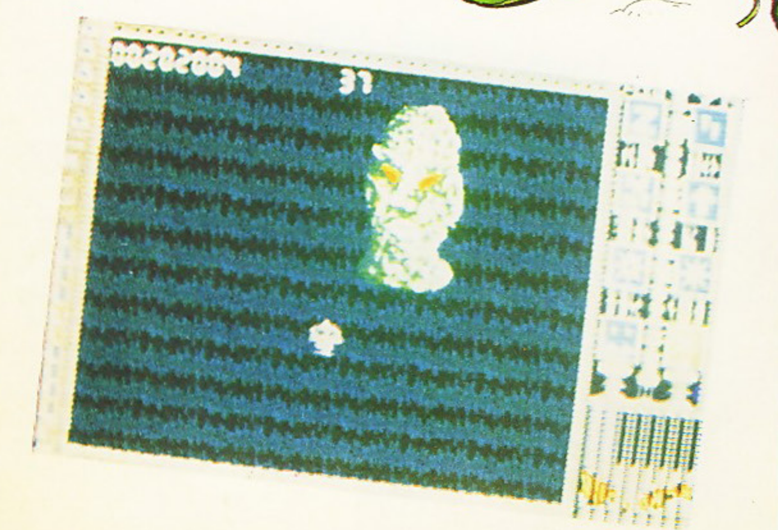
Un autre avis

En chargeant ce soft, j'ai cru un moment qu'il s'agissait d'une blague : quoi, un ''Space Invaders'' en 88 sur ST ?

J'en avais même vu d'aussi sympas sur HP3000... Mais, le premier tableau passé avec succès, il n'aurait plus manqué que je me plante, je me suis prise au jeu, et, c'est avec enthousiasme que j'ai enchaîné les tableaux suivants, la souris à la main, les yeux rivés sur l'écran.

''Mais c'est que c'est pas mal du tout ce jeu... Si, si... Malgré l'approche plutôt négative, je peux vous assurer que vous allez vous amuser avec ce soft. Et en plus, vous allez pouvoir jouer à deux simultanément... Moi je vous jure que vous n'allez pas vous en fatiguer, et que, dans un mois, dans un an, dans deux ans, vous prendrez encore plaisir à y jouer. Ce n'est certes pas un grand logiciel, mais c'est un jeu tout simplement, un vrai. Et puis, avec son chouette graphisme, son animation sonore extra, il n'est pas prêt de vous lasser...

Laurence
14/20
Moi, je ne peux pas m'empêcher d'y jouer...



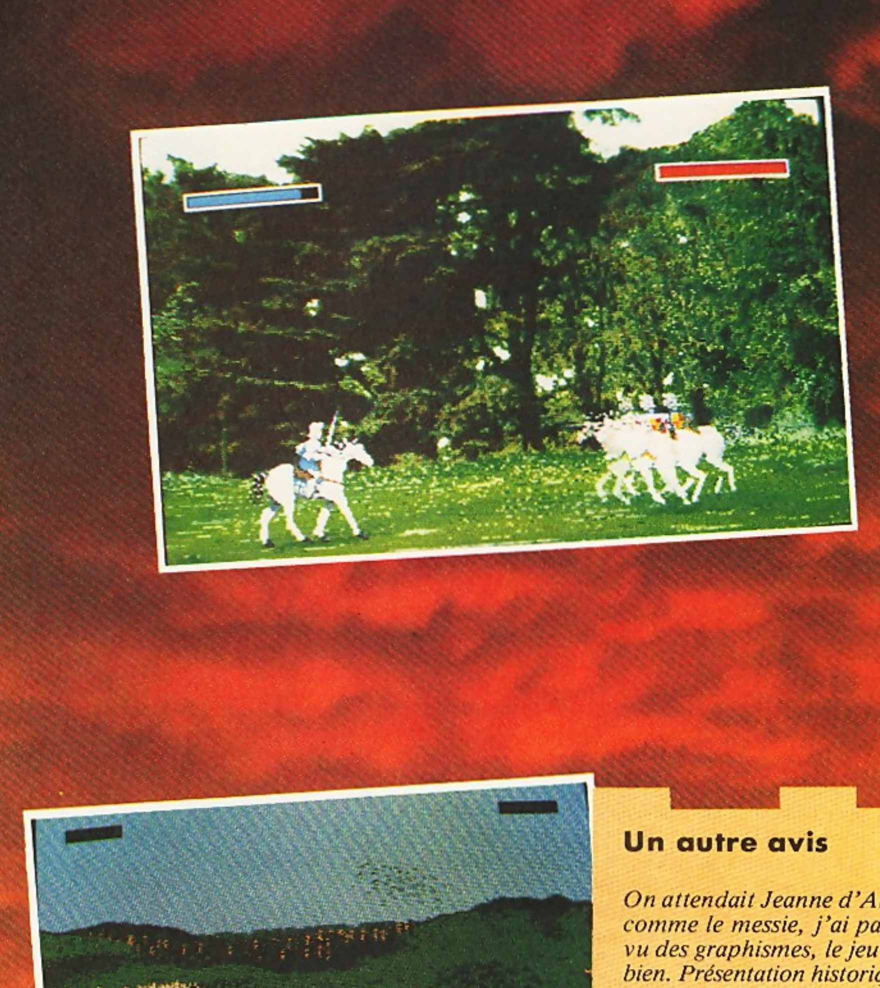
Fiche technique

''Better Dead Than Alien'' est une espèce qui se fait rare actuellement dans la production de jeux d'arcades : c'est un ''space invaders''. Eh oui, tous ceux qui croyaient le genre définitivement enterré se sont trompés ! Car il surprend agréablement, ce logiciel. Prenez un Space Invaders classique, rajoutez-lui des tableaux où le vaisseau peut se ballader sur tout l'écran, des gros monstres hideux et résistants, saupoudrez d'un peu d'Arkanoïd (on peut récupérer des briques qui donnent des pouvoirs spéciaux) le tout servi par un graphisme et une animation sympatiques, malgré des bruitages moyens, et vous obtenez un jeu qui occupe agréablement les courtes soirées d'été !

13/20
Ah, la nostalgie d'antan...

JEANNE D'ARC

CHIP
Aventure/Arcade



Jeanne d'Arc fut-elle réellement brûlée vive sur le bûcher de Rouen en ce jour du 30 mai de l'an 1431 ? Telle est la question préférée des historiens contemporains. Loin de vouloir prendre part à des antagonismes solidement ancrés, je peux vous affirmer que son personnage même mis en doute, sert au moins de principal support à un jeu d'aventure dont vous êtes le héros en la personne de... Charles VII ! Votre respectabilité m'obligeant à vous appeler désormais Sire, sachez qu'en cet an 1420, votre royaume est lamentablement démuni et isolé. Vos recours et votre pouvoir ? Inexistants pour l'instant ! Orléans, le joyau de vos armées est aux mains des anglais, toutes les contrées sont ou devenues anglaises, ou menées par des Seigneurs aux ardeurs personnelles et indépendantistes. Mais Dieu veille sur vous ! Et ses voix vous offrent l'aide inespérée d'une petite vierge Lorraine, Jeanne d'Arc, dont le dévouement à "bouter les anglais hors de France" se révèle invincible. Séduit, vous l'avez mise à la tête d'une armée de 4000 hommes, mais il vous reste maintenant à la diriger efficacement, afin de reprendre les terres conquises du royaume de France. Partout, batailles de campagne, sièges de forteresses, combats individuels auront à être menés. A vous Sire, grâce à votre merveilleuse dextérité au... joystick (impossible d'éviter l'anachronisme) de mener les combats.
Lorsque des villes, voire même des provinces auront été libérées, vous pourrez manœuvrer diplomatiquement en vous offrant (grâce au trésor royal bien sûr) l'aide d'hommes de main, en négociant avec les anglais ou en espionnant les régions ennemies. Sachez aussi utiliser votre pouvoir royal, votre justice et surtout étudier les personnages avec lesquels vous aurez à faire des transactions car, dans cette partie du jeu, la ruse et la finesse se révèlent de rigueur... Je laisse le sort de la France entre vos mains...
Nathalie
Testé sur ST

Un autre avis

On attendait Jeanne d'Arc. Non, pas comme le messie, j'ai pas dit ça. Au vu des graphismes, le jeu s'annonçait bien. Présentation historique d'abord, puis entrée dans le vif du sujet. Le joueur se retrouve devant la carte de France. Sale temps ! Non, je ne parle pas de la météo, qu'il peut obtenir d'ailleurs en cliquant la bonne icône. Ça lui servira pour décider de l'opportunité d'une campagne. Sale temps parce que les bristishes sont là. Ils occupent ! Faut les déloger. Alors, levons une armée et faisons campagne.
Hélas, le jeu qui s'avèrerait intéressant, devient vite pénible à cause des différentes scènes d'action qu'il faut impérativement franchir pour accéder à la partie la plus passionnante du jeu. La recette est la même que celle utilisée dans "Voyage au centre de la Terre" : des animations sur fonds d'images digitalisées... Sur Amiga, sons et musiques (aux consonnances médiévales) sont également digitalisés. Hélas, l'ergonomie n'est pas très bonne et le temps de réponse du joystick paraîtra souvent fort long. Et les mêmes scènes se répètent un peu trop souvent... Parmi les autres petits défauts de cette réalisation, soulignons l'absence de lettres accentuées (alors, si on boute les anglais hors de France, est-ce qu'on les retrouvera, les accents ?). Une belle réalisation qui voit son intérêt affaibli par les scènes d'action. Dommage ! Il aurait mieux valu moins investir dans la protection (présence d'un "dongle", dispositif spécial se connectant à la prise imprimante) et améliorer les séquences de combats... **13/20**



Fiche technique

Voici mon sentiment : la déception. Oh, pas sur la qualité des décors et des graphismes : les images digitalisées sont superbes et très représentatives du moyen-âge. Bien la musique digitalisée sur Amiga. Sur Atari ST, elle semble avoir été oubliée. Bien le scénario et l'intérêt historique. Mais, je suis déçue par la façon d'aborder le jeu : dans cette fresque historique, le jeu d'arcades prédomine, pourtant c'est toute la partie politique qui est importante et intéressante. Et pour parvenir à cette stratégie, il faut avoir vaincu les Anglais au cours des différents combats. Pour certains combats, c'est la balade, c'est trop facile, mais essayez-donc tout seul de pénétrer dans une forteresse ennemie... Et tant que vous ne serez pas passé, votre ordinateur vous refusera les 5 options stratégie, sous prétexte que votre pouvoir n'est pas assez solide... C'est énervant et décourageant... Si encore l'arcade était bonne... mais ergonomie et animation sont moyennes et vous le voyez, c'est soit trop facile, soit trop difficile.

12/20
Dommage ! Pourquoi privilégier une arcade médiocre dans un jeu basé sur l'aventure historique... ?

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC (CGA et EGA)

PSYCHO PIGS UXB

US GOLD
Arcade



Mettez une dizaine de petits cochons sur un ring, ajoutez des bombes à minuterie et mélangez le tout en n'oubliant pas un zeste d'agressivité ! Qu'est-ce que ça donne tout ça ? Non, pas des pieds de porcs soufflés, ni du pâté Hénaff mais un plat pas très savoureux à avaler seulement en cas d'infamie... car dégommer tous ses petits camarades cochons en lançant des bombes, en un temps limité et en essayant de pas se faire sauter les jarrets, tout ça pour avoir le privilège d'embrasser une truie... J'veux pas dire mais y'a pas de quoi se vanter de donner de la confiture à des cochons !
Bref, ça manque de finesse, c'est lourd, très lourd et trop gras !...
Nathalie

Testé sur SPECTRUM

Un autre avis

Est-il bien nécessaire l'autre avis ? On a l'impression de régresser dans le jeu micro et de revenir 4 ou 5 ans en arrière. Circulez, y'a rien à voir... Si... des couleurs en plus pour la version CPC mais un jeu tout aussi minable. Economisez votre fric, les bons softs arrivent...6/20
Denis

Fiche technique

Le moins mauvais, c'est quand même les graphismes, et encore... De toute façon, pour du Spectrum fallait pas s'attendre au miracle. Question ergonomie, c'est OK, tout comme l'animation. Quoique... ça grouille tellement ces petits cochons que ça devient insaisissable, fouillis, une porcherie quoi !
Quant à l'intérêt, autant chercher un poil de porc dans une botte de foin !

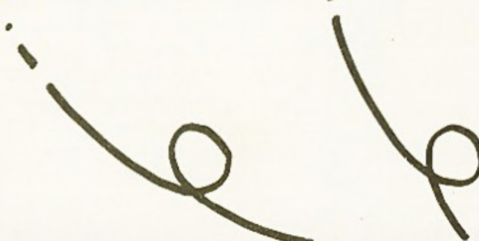
7/20
S'abstenir !

DISPONIBLE SUR CPC, SPECTRUM
BIENTOT SUR C64, MSX

LOGOTRON
Arcade

STARRAY





Defender a encore fait des petits. Après une gestation très contrôlée de 10 mois, le papa Logotron assure que l'accouchement s'est fait sans douleur ; il est d'ailleurs très fier de sa progéniture qui se révèle, paraît-il, tout à fait prometteuse !

Eh bien ma foi, Starray se fait une place parmi ses nombreux petits frères et sœurs et indépendamment de l'âge, il pourrait faire partie des aînés.

C'est qu'il a été choyé le petit ! Il nous offre la progression d'un vaisseau spatial à la physionomie d'un bel albatros, survolant des décors lunaires et apocalyptiques composés de majestueux pics gris qui s'élèvent vers l'espace et au pied desquels s'étend un sol rocailleux ponctué de lumineuses cellules d'énergie.

Mais il ne s'agit là que du décor de la première des cinq missions car c'est qu'il a du caractère le môme, et il ne se laisse pas examiner par le testeur sans difficulté ! Je vous jure qu'il y en a eu des pleurs pour voir si tout le petit cerveau fonctionnait normalement (c'est surtout moi qui a pleuré d'ailleurs...).

Voici mon rapport : les missions consistent à chaque fois à protéger des installations (cellules, robots, générateurs, etc.) sur des planètes différentes, contre l'invasion d'éléments étrangers (le portrait de la maman, quoi !). Les ennemis sont très variés, très méchants mais aussi très forts !

Nathalie

Testé sur AMIGA

Un autre avis

C'est beau, c'est vrai, mais ce n'est qu'un Defender revu et corrigé. Les décors sont jolis, c'est de l'Amiga évidemment. Les high-scores sont sauvegardés sur disquette et on arrive assez rapidement en tête de liste. Par contre, le changement de tableau (il y en a 7...) se fera un peu plus difficilement. Où serait l'intérêt, sinon ?
14/20
Denis

VINDICATOR

IMAGINE
Arcade



Grâce à mes talents de voyante, je peux vous prédire que dans un temps lointain, la belle planète bleue sera anéantie par une civilisation venue du fin fond de la galaxie et seuls quelques humains réussiront à survivre. Mais un nouveau messie (eh oui, y'en a à toutes époques !) décidera de punir les envahisseurs et de sauver l'humanité. Il s'appellera Jés... non, Vindicator et grâce à ma boule bien aimée, je vois, oui je vois que ce sera... vous ! (C'est le miracle de la réincarnation !). Votre vengeance sera terrible et constituée suivant un plan machiavélique de 3 phases. Premièrement, vous vous infiltrerez dans un labyrinthe infernal et ennemi pour lutter contre les affreux extraterrestres afin d'obtenir des munitions, des cartes passe pour les ascenseurs et les ordinateurs qui vous révéleront votre position exacte sur une carte mais aussi les emplacements des composants d'une bombe. Bombe me direz-vous ? Mais oui, afin de déclencher l'orage divin, votre vengeance suprême qui détruira cet enfer des disciples du diable.

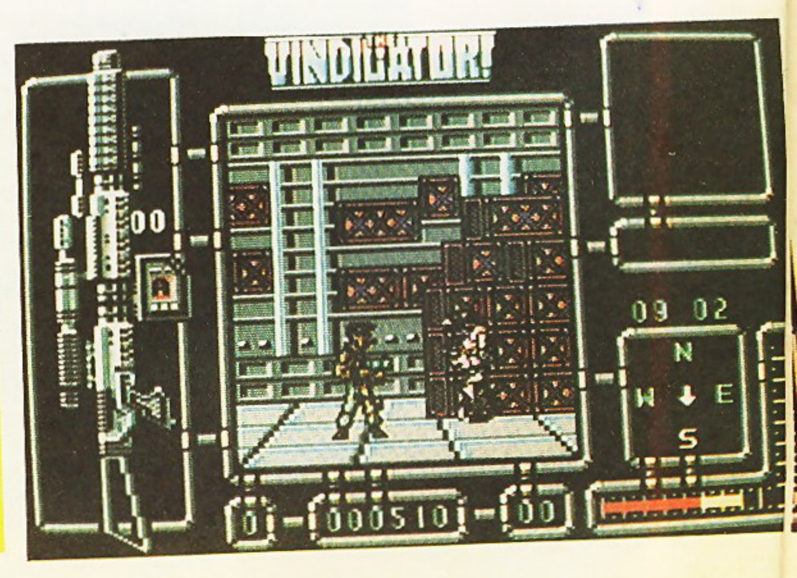
Ensuite, il vous faudra parcourir la terre à bord de votre jeep ou la survoler afin d'éliminer toute trace de l'envahisseur et mener un duel final. Chère puissance divine, sachez vous réapprovisionner à chaque instant en oxygène car l'atmosphère est insalubre et prenez une bonne dose d'euphorisant car vos ennemis, c'est pas des articles de solderie !

Nathalie

Testé sur C64

Un autre avis

Vindicator (ou Green Beret II) est un jeu qui semblera intéressant aux uns et banal aux autres. Ce n'est pas vraiment de l'arcade pure et dure, puisqu'il faut trouver certains éléments indispensables à la progression. Toutefois, c'est la difficulté qui devient vite rebutante... Le système d'orientation dans le labyrinthe n'est pas des plus pratiques et certains ennemis sont difficiles à vaincre. L'ensemble a de quoi décourager car, finalement, le jeu est assez peu attrayant.
10/20
Marc



Fiche technique

Remplissons maintenant le carnet de santé du bébé : son cerveau n'est pas franchement très plein : c'est un simple mais bon shoot'em up. Certes, dans son genre, il a beaucoup de qualités. Tout d'abord, il est beau et ceci sur ces cinq faces : les graphismes ont été bien travaillés, les décors sont variés et dépaysants.
Starray est aussi très éveillé pour son âge : il est très rapide et il s'anime beaucoup. Je dois vous signaler que ses gazouillis ne sont pas déplaisants : il chante très bien en présentation et il imite assez bien les tirs lasers.
Autres traits : il a mauvais caractère, besoin d'affection car il aime qu'on y prête de l'attention et je vous promets que tous ses nouveaux parents se sont beaucoup occupés de lui afin de le maîtriser, le petit !

13/20
Un bon représentant du genre.

DISPONIBLE SUR C64
BIENTOT SUR ST, CPC

Fiche technique

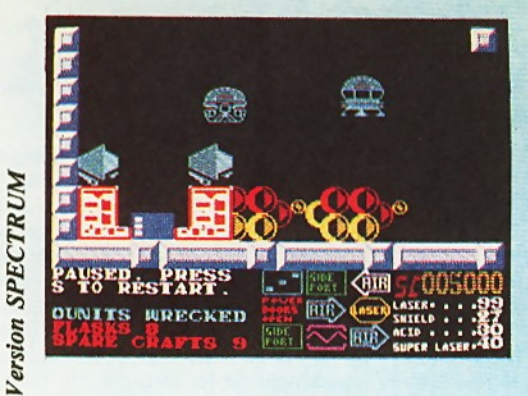
Pour la difficulté, trop c'est trop. Il y a trois sections dans le jeu mais quitter la première pour arriver à la seconde n'est pas une mince affaire. Il restera toujours un ennemi en trop ou une carte à trouver... Pourtant, sans être exceptionnels, les graphismes sont corrects, un peu plus simplifiés sur CPC que sur C64.
L'animation est bonne et les illustrations sonores correctes.
En résumé : une difficulté recherchée, destinée sans doute à devenir le principal intérêt du jeu, mais qui finalement se retourne contre lui...

9/20
Uniquement à cause de la difficulté.

DISPONIBLE SUR C64, CPC
BIENTOT SUR SPECTRUM

ADDICTIVE
Arcade

METAPLEX



Version SPECTRUM

Déjà le titre n'est pas engageant et relate la froideur d'un univers de métal. Quant au reste... rien de présent pour dégeler l'atmosphère... One, question d'originalité c'est raté : il s'agit de détruire les 4 unités d'énergie d'un monstre à 2 yeux au sein d'un complexe métallique... Le tout dans des labyrinthes... Two, le décor ! C'est si fouillis et si dense que je m'inquiète de l'état de santé du graphiste... Il faut d'abord du temps afin de distinguer votre soi-disant (et soi-disant seulement) vaisseau d'amas inidentifiable, de formes délirantes, bref, on vous gratifie d'ennemis totalement inimaginables et totalement inesthétiques. Le chaos, quoi !

Version C64

Je tire mon chapeau aux concepteurs du jeu : pour ne pas utiliser les capacités graphiques d'un Commodore à ce point, faut déjà le faire ! Les graphismes vous l'avez deviné sont, en effet, très médiocres et les couleurs nullement attrayantes. D'autre part, le passage d'un tableau à un autre se fait si rapidement qu'on a du mal à comprendre ce qui se passe et il faut du temps pour se remettre de ses émotions. Avouons tout de même que l'ergonomie et l'animation sont tout à fait honorables. Mais ce n'est pas une raison suffisante pour l'acheter.
7/20
Beurk !

Version CPC



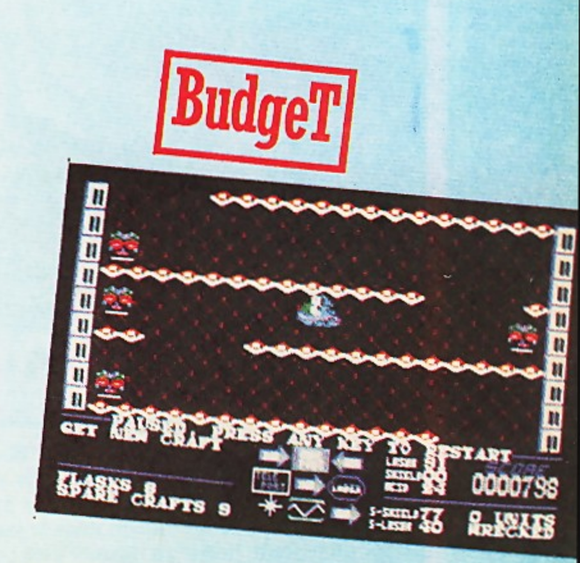
Version Spectrum

Paradoxalement, c'est sur Spectrum que le jeu est le moins mauvais... Les possibilités de la machine sont ici complètement exploitées ou encore la machine ayant des possibilités limitées c'est beaucoup moins fouillis... M'enfin, vous attendez pas au miracle : le scénario est toujours aussi bidon et le jeu toujours aussi inintéressant.
9/20
Bof !

Version CPC

Au niveau des graphismes, c'est moins mauvais que sur Commodore mais plus mauvais que sur Spectrum. Ce qui fait évidemment :
8/20
B... ?!

BudgeT



Version C64

HERCULES

GREMLIN Arcade

SLAYER OF THE DAMNED

Prenez l'apparence de ce héros mythologique sans précédent (Hercules) et commencez vos travaux en essayant de ne pas faillir à votre tâche. Dans un cadre tout à fait charmant de la mythologie grecque, qui donne envie de prendre des vacances, vous devrez affronter sans relâche et un par un, une horde de squelettes assoiffés de sang, auxquels rien ne résiste à part les coups que vous leur portez avec votre massue et vos poings. Et ce n'est pas la seule chose que vous devrez faire ; car, en même temps, les douze travaux défileront un à un et ce sera à vous de les attraper, en faisant bien attention à l'araignée qui attend gentiment le moment propice pour vous les piquer. Dans ce jeu, le but à atteindre est le suivant : si vous réussissez à réunir les douzes travaux, vous avez le droit à un cadeau : un combat avec le minotaure, sympa, non ?! Bien sûr, ça aurait été plus amusant avec Shwarzou ou Rambo XIV (on aurait été sûr de gagner la partie !) mais il faut se contenter de ce qu'on a et le minotaure, c'est déjà pas mal, même s'il est moins connu que les deux acolytes cités ci-dessus. Mais en tout cas, il doit sûrement être plus fort qu'eux deux réunis. Et maintenant, tous à vos massues et tapez bien.

David

Testé sur SPECTRUM

Un autre avis

Avec la contribution tout à fait prometteuse et attractive des scènes et des héros de la Grèce Antique, on s'attendait à mieux sur CPC... Si les graphismes des décors sont corrects (sauf la page de présentation qui n'est pas une œuvre de maître...) et pourquoi pas plaisants, les sprites ne sont pas franchement sensationnels même si pourtant leur taille est appréciable. Pour l'animation, y'a pas de quoi crier son euphorie : ça bouge doucement, ça manque de rapidité. Sur Spectrum, en tenant compte, bien sûr, des possibilités techniques de la machine, les graphismes ne sont pas mal du tout mais, l'ergonomie est à mon avis légèrement inférieure au CPC et les sprites ne semblent pas très bien répondre aux impulsions du joystick. Sur Commodore, les graphismes sont tout à fait jolis et ça me semble plus facile et plus souple au niveau de la manipulation des sprites. La musique est entêtante, façon péplum et au niveau intérêt, c'est plutôt médiocre : cogner à longueur de temps avec une massue et supporter des combats qui n'en finissent pas, c'est lassant.... Enfin, si vous aimez le genre combat karaté tant mieux pour vous, mais vous savez, il existe d'autres softs dans le même genre...

11/20 sur C64
12/20 sur Spectrum
9/20 sur CPC
Nathalie



Version SPECTRUM

Version C64

Version CPC

Fiche technique

Au début du chargement de "Hercules, Slayer of the Damned", on a le choix entre deux options, la première est l'option pour jouer Hercules et la deuxième, celle pour charger le dernier combat, c'est-à-dire celui avec le minotaure, dans tous les cas, mieux vaut prendre la première option.
Les décors et graphismes utilisés dans le jeu sont satisfaisants. L'animation est assez bonne mais il faut avoir de gros bras musclés pour tenir jusqu'au dernier combat (qui n'est pas le moins fatigant). Mais tout au long de la partie, la musique ne se montre pas, ce qui est dommage ! Dans l'ensemble, un jeu réussi mais qui lasse très, très vite.

11/20
Manque de piquant et d'intérêt.



CATALOGUE

Vente Par Correspondance

4 lots de logiciels du Domaine Public
(chaque disquette contient des documentations sous forme de fichiers ASCII)

ATARI ST

DOM' PUB

Bureautique

TRAITEMENT DE TEXTE
- SCREENSAVER. Accessoire, éteint votre écran en cas d'inactivité.
- NEWWORD. Un traitement de texte très complet et WYSIWYG en accessoire.
- TEXT-UTIL. Un accessoire d'impression qui permet de configurer l'impression en gras, italique...

TABLEUR
- VISICALC. C'est l'adaptation fidèle sur ST du célèbre tableur de l'Apple II. Sans être aussi puissant que Calcomat 2, il rendra bien des services.
- CALC.PRG. Une calculette utilisable avec la souris.

AGENDA ELECTRONIQUE
- ZEITMANAGER. Un gestionnaire d'emploi du temps très complet sous GEM.

GESTION DE FICHIERS
- QUICK-DATABASE. Un gestionnaire de fichiers facile d'emploi tout en n'utilisant pas l'environnement GEM.
- DISKLABEL. Ce logiciel permet de gérer facilement l'index de vos disquettes.
- DISKLIST. Permet de créer un fichier ASCII du catalogue de vos disques.

Réf. MA DP 03 **249 F**

Utilitaires

ACCESSOIRES
- DISKMAN. Les fonctions accessibles depuis n'importe quelle application (formatage, copies, création de dossiers...).
- X-UTIL. Un multi-accessoire qui permet de séparer les disquettes, de configurer claviers et imprimantes.
- NOTEPAD. Un bloc-note accessible à tout moment.
- ALARMCLIK. Un réveil/alarme.
- INDEX. Impression sélective de catalogue.
- ACC-LOAD. Un programme pour choisir les accessoires.

DISQUES DURS
- CHECKDISK. Un éditeur de disque qui permet d'accéder au disque dur.
- TURBODOS. Un accélérateur de lecture/écriture très performant.
- TURTLE. Un logiciel qui gère entièrement la sauvegarde d'un disque dur sur disquette.

COMMUNICATION
- KERMIT. Le protocole de transmission de données le plus répandu, implémenté sous GEM.
- UNITERM. Un logiciel de communication très complet dont on peut automatiser certaines procédures (version GEM).

UTILITAIRES "BATCH"
- SUPERBOOT. Un utilitaire qui permet de choisir à l'initialisation les programmes à lancer, les accessoires à charger et la configuration de bureau.
- MEGMATIC. Un programme "autoboot" qui permet d'installer "disque virtuel", "spooler", extinction d'écran... Tout en un.
- AUTOMATE. Un accessoire qui permet de mémoriser des procédures clavier/souris.

Réf. MA DP 04 **249 F**

Jeux

ECHECS
- KRABAT.

ECHECS
- KRABAT.

JEUX COULEURS
- BNOID.
- R-AND-N.
- SPOK.

JEUX COULEURS
- AZARIAN.
- FIRESTORM.
- RACE.
- SCORE 42.

Réf. MA DP 01



Graphisme

DESSIN MONOCHROME
- THE ARTIST.
- ARTSHOW et ARTFILES.

IMAGES SPECTRUM 512 COULEURS
- PROGRAMME : SPSLIDE.PRG.
- IMAGES.

UTILITAIRES GRAPHIQUES
- PICKSWITCH.
- SNAPSHOTS.
- CONVERT.
- BARREL.
- DOSSIER : TINYSTUF & TINYVIEW

GRAPHISME MONOCHROME
- MOVIE.
- STGRAPHIC.

Réf. MA DP 02 **249 F**

Bon de commande à adresser à
Bretagne Edit' Presse
La Haie de Pan - 35170 Bruz

Je joins mon règlement par :
mandat ❑ chèque postal ❑ chèque bancaire ❑ carte ❑

Numéro carte bleue :

Date limite de validité :

Pour le ❑ **1er lot + 249 F**
❑ **2ème lot + 249 F**
❑ **3ème lot + 249 F**
❑ **4ème lot + 249 F**

Je n'oublie pas de joindre le port en recommandé
de 1 à 2 lots + 20 F
de 2 à 4 lots + 25 F

Nom : ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________

Code postal : ______________ Ville : ______________

Enfin je vous demande de me faire parvenir en même temps que votre commande la carte de fidélité pouvant me faire bénéficier d'une remise allant jusqu'à 100 F.

Ar 14.

QUELQUES TRUCS POUR GHOST HOUSE, DE LA PART DE CHARLES.

• Si vous passez devant un miroir noir encadré, arrêtez-vous devant, appuyez vers le haut et vous serez téléporté jusqu'à un autre miroir noir, mais la mort bleue peut vous en empêcher, alors débarassez-vous-en !

• Pour éviter les trappes qui vous font tomber, regardez bien le sol : elles se trouvent là où un trait plus épais que les autres sépare les briques.

- Pour Yves

Qui a délivré le prisonnier, récolté toutes les armes, les médicaments, la voiture et la clé dans Rambo (cartouche MSX) ; Que doit-il faire maintenant ? Où doit-il aller ?

Thierry lance un S.O.S :

Il cherche des astuces pour Defender of the Crown, The Pawn, Barbarian 1 et 2 sur C64.

En remerciement, il vous livre un poke pour Gyroscope :

Faire un Reset puis tapez :

```
POKE 46687,76
POKE 46688,105
POKE 46689,182
puis FOR A=8296 TO 11711 :POKE A,0 :
NEXT
```

et SYS 2067 pour remettre en route

QUELQUES CONSEILS POUR PARVENIR AU PAYS DE LA BELLE RAHAZADE.

• Ecoutez le discours d'Abraracourcix notre chef puis essayez de comprendre qui est cet être étrange tombé du ciel.

Sachez que notre barde sera utile au pays où la pluie ne tombe pas mais qu'il lui faudra sa lyre...

Tandis qu'Astérix semble très intéressé par ce fabuleux tapis, Kiçah, qui admire le paysage, désire prendre du repos. Après une lutte acharnée, nos amis repartent et arrivent au-dessus de Rome. Là, Obélix va nous prouver qu'il connait l'histoire romaine.

Mais, après quelques moments passés encore dans les airs, voici nos amis revenus au village. Pleins de courage, ils vont repartir, mais en vol. il ne faudra pas oublier le grand appétit d'Obélix.

Le ventre plein, les voilà maintenant prêts à affronter une terrible lutte.

Bientôt, les voilà à bord d'un navire pirate. Là, ce sera la première option qui sera la bonne. Puis, sur Athènes, Kiçah devra viser le coin gauche du Parthénon. Lorsque vous devrez choisir la direction, c'est le coin supérieur droit qui vous mènera une fois de plus à affronter les pirates. Sortis de cette cruelle lutte, nos amis se tourneront vers le génial Astérix.

Dans le palais, il vous faudra respecter un certain ordre. Ainsi, après Kiçah, le prince, sa fille ce sera Astérix, Obélix et bien sûr le chien qu'il faudra choisir. Puis, dans la foule, vous remarquerez Kiçah et le prince. Là, il ne vous restera que 4 actions pour que l'aventure ait une fin heureuse.

QUELQUES CONSEILS POUR L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD.

Ne jamais détruire de planètes sinon tous les êtres seront effrayés en vous voyant. Dès que vous arrivez sur la première planète vous allez au fond du canyon et rencontrez un Izwal. Il vous faudra le convaincre de vous donner les informations mais prenez garde, les Izwals sont très susceptibles aussi agissez ainsi :

"Bonjour toi. Moi vouloir informations. Toi connaître ?"

S'il ne veut pas vous donner les coordonnées d'une planète amie alors pleurez, pleurez un maximum. Mais avant de lui demander les coordonnées, il faut lui proposer la téléportation. Hélas, comme il aura peur, il faudra le rassurer en lui disant que c'est un jeu.

Après avoir obtenu son consentement sur la téléportation, une flèche apparaîtra à gauche pour le téléporter. Dès qu'il vous a donné les coordonnées d'une planète où joindre un ami, vous le téléportez et le désintégrez. Ainsi vous pourrez profiter de son énergie vitale. C'est très important sinon au bout d'une heure de jeu votre main tremblera tellement que vous ne pourrez plus fixer une position sur la galaxie.

En continuant plus loin, vous rencontrerez le fils d'un savant qui recherche son père fait prisonnier par les clones (numéros) : Les 1, 2, 3, 4 et le bâtard du n° 5. Moi, son fils ne m'a rien indiqué du tout... Si bien que je ne peux pas vous livrer la suite de cette aventure inter-galactique. Dommage.

POUR XENON SUR ST.

• Pour avoir des vies infinies, il suffit d'appuyer sur l'une des touches de fonction (je ne vous dis pas laquelle, à vous d'essayer...) après que le personnage de droite ait annoncé la zone. Si vous ne choisissez pas la bonne touche, vous risquez de changer de tableau (ce qui n'est pas si mal que ça...). A vous donc de découvrir les deux touches qui vont bien...

Coffre					L'affreux martien glace			Bague	
		Belle blonde		Départ					
Hache		Glace	Vieille femme Papier		Valeur guerrier bague		Bouteille		Monsieur gros muscles Hache
	Faire exploser grenade			PRINCE		Objet ? Grenade			
Bouteille homme barbu	CHEF donner épée				Viking barbu Coffre			Papier	Petit cochon

Plan réalisé par Jean-François.

SKY HUNTER SUR CPC

Les cases barrées, il ne faut pas leur donner l'objet qu'ils demandent.

COURRIER



Salut, bande de veinards ! Ah, c'est pas tout le monde qui s'occupe ainsi de ses lecteurs... On vous chouchoute, on vous laisse vous exprimer... L'ennui, c'est qu'y en a (beaucoup...) qui en profitent. Alors, mettez vos noms et adresses qu'on puisse éventuellement vous contacter... Pas comme ce Dr Amiga qui nous écrit pour dire qu'on cause pas assez de sa bécane. T'affoles pas, toubib ! On l'aime bien ta quincaillerie et je vois pas pourquoi tu t'excites. Out-Run est prévu sur ta bécane depuis des lustres (on va pas en parler tous les 4 matins puisqu'il n'est toujours pas là...) Pourquoi on dit pas que Mickey va sortir sur Amiga ? Parce qu'on attend qu'il sorte et on te le présentera en adaptation. D'ailleurs, tu regarderas le numéro 11 page 23... Eh, oui ! Avec la naissance d'Arcades Hebdo, on annonce les disponibilités et les prévisions, à chaque fois qu'on les a, avec chaque test. Allez, ciao, et la prochaine fois tu mettras ton blaze et pas un pseudo...

SEBASTIEN CIARALDI
95870 BEZONS

Cher Arcades
Ton journal est pas mal du tout. J'aimerais savoir comment tuer le monstre du niveau 3 qui sort de la mare et monte sur le trone pour nous tuer.
Merci pour toutes réponses.
Longue vie à Arcades.

• Ben alors, Sébastien, tu s'rais pas un peu distrait ? De quel jeu veux-tu parler ? Rassures-toi, t'es pas le seul à oublier le titre du jeu parmi tous ceux qui crient "Mayday !". Alors, que çà vous serve de leçon à tous, sinon pas de réponse possible. Et si vous continuez à m'embêter, j'vous écris le courrier en papou-septentional, langage que j'ai appris sur le terrain.

MANUEL CANTANTE - 75015 PARIS

Cher Arcades,
J'ai un sérieux problème. Je viens d'avoir beaucoup de nouveautés (Target Renegade, Hoppin Mad, Karnov...) mais malheureusement, ils ne marchent pas. Pourtant, sur le CPC 464 de mon ami, tous mes jeux marchent parfaitement et le pire c'est que Général m'a réparé mon CPC 6128 et pourtant c'est toujours pareil. Que faire ? Aidez-moi ? Merci d'avance...

• On comprend que tu sois un peu déçu, Manuel. Si les jeux que tu as achetés fonctionnent sur le CPC 464 de ton pote et pas sur ta bécane (6128), il faudrait que tu le signales au revendeur qui a réparé ton Amstrad. Au fait, tu ne nous dis pas si tes jeux sont sur K7 ou disquette. S'ils sont sur K7, il faut peut-être rechercher une solution à ton problème du côté du magnéto que tu as raccordé à ton 6128...

FABRICE ROBILLART
60155 RAINVILLER

Bonjour ! Je trouve votre mensuel très intérésant mais je pence que chaque mois vous devriez créé une fiche théorique sur un ordinateur en élaborant ses origines, ses défaut, ses caractéristique se serait chouette et interessant. Je voudrais savoir aussi si "Space Racer" sortira un jour en version spectrum ne faite pas attention au faute. Enfin j'espère que vous pubriré ma lettre, enfin il ne faut pas rever je ne suis pas le seul.

• Aïe, aïe,aïe... le français n'est pas ton fort, Fabrice ? On a laissé les fôtes dortaugrafe pour righôler. Tu risques d'être déçu parce que "Space Racer" n'est pas prévu sur Spectrum. Tu sais, c'est très rare que les éditeurs français développent du jeu sur Sepctrum. Par contre, comme tu le vois, les anglais continuent à alimenter cette machine. Normal, ils z'ont pas fait Sinclair "Lord" pour des prunes...

FREDERIC GIRARD
69330 MEYZIEU

Je vous écris car j'aimerais créer un club pour Commodore (par correspondance). J'aimerais savoir ce qu'il faut faire et s'il y a besoin d'une autorisation.
J'espère que vous répondrez à ma lettre et que vous la publierez dans la rubrique "courrier des lecteurs". C'est assez urgent !
Salut à toute l'équipe.

• Pour créer un club, si tu comptes percevoir des adhésions, il faut le déclarer, auprès de la préfecture, comme une association Loi 1901. Par la suite, il faudra un président, un trésorier etc... et tenir un cahier des mouvements d'argent. Par contre, si tu veux juste faire des réunions entre copains, s'il n'y a pas de cotisations, tu n'as pas besoin de faire ces démarches administratives.
A ce propos, nous rappelons que, dans Arcades Hebdo, nous sommes prêts à donner les adresses des clubs dûment constitués (voir ci-dessus).

Pour clore ce courrier des lecteurs, nous avons retenu l'œuvre d'un certain Strike Force (pourquoi rester anonyme, l'ami). O temps, O mœurs... On vit une ridicule époque de pseudos. Bon, bref. Au fait ! Strike Force tu es, Strike Force tu restes et si Arcades t'a inspiré ce poème, on ne va pas décourager une vocation.

UN INCONNU

O ! sublime Arcades,
Géant parmi les géants
Tu es pour moi le garde
De secrets si grands :

Entre les deux mon cœur balant,
Ne peut se décider
A l'un des deux blamer,
Sors moi de ce problème emmerd...
Pour moi même, n'ayant
Ni à l'un ni à l'autre joué
Quel est le meilleur de qualité,
De GOLDRUNNER ou de XENON sur
Amiga est le plus grand ?

Il en est de même pour les jeux de rôle
Entre deux très grands
Et le problème est drôle
De "Guild of Thiefs" ou d'EXPLORA je
ne sais lequel je prends.

Comme ma logithèque je désire gonfler
Y a-t'il avec les mêmes qualités que sur ST
"Buggy-Boy" sur Amiga
Et combien d'argent sortira de chez moi,

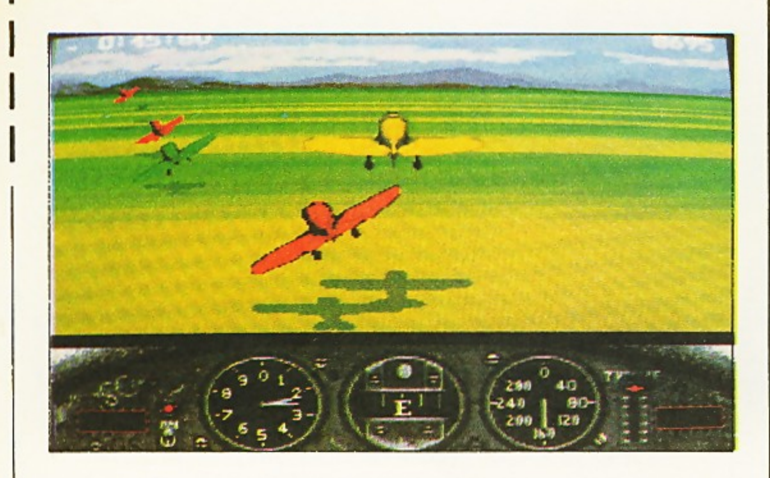
De plus je meurs d'envie de m'abonner
Mais dans ta collection si gracieusement
Offerte à chacun s'abonnant
Où la sélection des jeux sur Amiga s'est-elle cachée ?

Merci à toi
D'avance Arcades mon sauveur
Ne reste pas longtemps coit
Et réponds moi sur l'autre.

STRIKE FORCE

Je ne répondrai pas dans le même style. Goldrunner, j'adore. Explora, c'est super (et c'est french...). Buggy Boy est ce qu'il y a de mieux dans le genre (en attendant Out Run).

COURSE AVIONS



GEE BEE AIR RALLY

ACTIVISION 88

C64-Amiga-CPC

SIMULATION SPORTIVE



SUPER SKI

MICROIDS 87

CPC-TO-ST-PC-C64-AMIGA

ARCADE-COMBAT



BARBARIAN

PALACE SOFTWARE 87

ST-Amiga

AVENTURE



LES PASSAGERS DU VENT

INFOGRAMES 87

PC-CPC-TO-ST



SUPER SKI

TYPE : Au programme, descente, critérium, slalom, saut. Super Ski est une simulation tenant compte des règles officielles déterminées par la fédération internationale de ski.

BUT : Participer à toutes les épreuves du championnat ou bien s'entraîner aux différentes épreuves.

REALISATION : Microïds a réussi là, un excellent jeu, très rapide, brillament réalisé et... pas facile à jouer. Le skieur est animé d'un mouvement très fluide, le paysage défile très correctement et aucun détail n'a été oublié. Les chutes sont très fréquentes mais au moins vous ne risquez pas le bras cassé ou la cheville dans le plâtre... Dans ce jeu, le joystick répond immédiatement, ce qui vous fait parfois goûter la neige d'un peu trop près.

NOTRE AVIS : Un jeu de qualité et même un hit sur ST.

GEE BEE AIR RALLY

TYPE : Epreuve de pilotage sportif à bord d'un coucou des années 30. Au programme, crevé de ballons, course et slalom.

RESUME : Vous prenez le départ d'un meeting aérien à bord d'un petit avion à hélice. Votre but : arriver le premier au bout du parcours. Ici pas d'armes, pas de missiles mais un excellent pilotage vous fera monter sur le podium. Si vous êtes vainqueur de toutes les épreuves, vous aurez même droit à la photo souvenir. En attendant, vous risquez de goûter aux joies du parachutisme et de la chute dans des endroits inattendus...

REALISATION : Originalité, humour,finesse du graphisme, excellent choix dans les couleurs, musique rétro, animation brillamment gèrée, souci du détail : Gee Bee Air Rally est enfin un jeu qui sort de l'ordinaire.

NOTRE AVIS : Bravo Activision...

LES PASSAGERS DU VENT

TYPE : "Les passagers du vent" est une aventure tirée de la BD du même nom. L'aventure se déroule à bord d'un vaisseau de la marine royale puis en Angleterre, à Noirmoutier et enfin en Afrique.

RESUME : "Hoel" un matelot breton vient de découvrir la présence de deux femmes à bord du navire. Le secret du commandant dévoilé, Hoel doit mourir à moins que... Isa, elle, a besoin d'aide pour prouver sa véritable identité. A vous de découvrir cette superbe aventure.

REALISATION : De beaux graphismes, le respect d'un contexte historique, une certaine liberté d'action, la possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment du jeu : voilà beaucoup de points positifs.

NOTRE AVIS : Un soft qui devrait plaire aux amateurs de BD d'aventure.

BARBARIAN

TYPE : Un combat corps à corps à l'arme blanche : de quoi réanimer les instincts bestiaux des joueurs.

BUT : Tuer son adversaire en le décapitant ou en épuisant toute son énergie grâce à de violents coups portés à l'aide de votre sabre.

REALISATION : De grands sprites, plusieurs lieux de combats, des cris bestiaux, du sang qui coule à flot, le tout réalisé avec de beaux graphismes et une animation fluide : une valeur sûre pour les amateurs de combat. Un problème toutefois, lorsque les deux combattants chutent, le graphisme est relativement mauvais.

NOTRE AVIS : Bien réalisé mais un peu lassant.

OFF SHORE WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !

LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déjà réalisé leur programme et voulant être édités;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

Vous travaillez sur Apple II GS, Apple II E, Macintosh, PC, C 64, ST, Amiga ou Nintendo et vous êtes passionnés par ces machines.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.
Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT.**
Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Tél. ....

Langage ....

Machine ....

A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. (1) 48 98 99 00

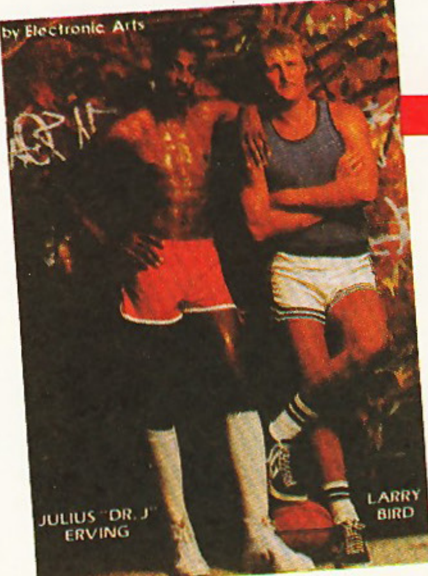
CONCOURS







Chaque semaine, pendant 3 mois, vous allez pouvoir gagner un ensemble complet Atari XE, c'est-à-dire : la console de jeu avec pistolet et joystick, mais aussi l'extension informatique composée du clavier et du magnéto K7. Un beau cadeau ! De plus, 5 cartouches de jeu viendront consoler ceux qui n'auront pas gagné le premier prix.
• Pour jouer, c'est très simple : il suffit de répondre correctement à la question posée ci-dessous, de découper la page (aucune photocopie ne sera acceptée) et de la renvoyer à Arcades Hebdo avant la date limite.
• Les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué parmi les bonnes réponses que nous auront reçues.
• N'hésitez pas à rendre visite à votre revendeur, il pourra peut-être vous aider.



• Salut les accros du concours Atari ! On vous gâte, hein ?. Vous pouvez pas dire que les questions sont difficiles... M'enfin, y'en a quand même qui arrivent à se tromper alors, un bon conseil, réfléchissez avant de cocher la case que vous croyez être la bonne. Savez-vous comment s'appelle ce jeu d'Electronic Arts ?

☐ Great Basket-ball
☐ One-on-One Basket-ball
☐ Street Basket-ball

Vos réponses avant le : **3 octobre 1988**

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

Age : ____

☐ Je ne possède pas d'ordinateur ou de console
☐ Je possède un : ______________________________

A renvoyer à SORACOM - Concours Atari/Arcades - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



Vends Commodore 128 + drive 1570 + disks + lecteur K7 + 40 titres originaux + documentation. Le tout en tbé : 3 000 F. Vends Spectrum + 48K + interface ZX1 + micro-drive + imprimante Alphacom + 25 titres originaux + documentation. Le tout en tbé : 1 500 F seulement ! Gongora Thierry - 240, rue St-Honoré - 80000 Amiens. Tél. 22.95.46.25.

Echange jeux sur Atari ST. Possède Revenge of Doh, Pandora, Alien Syndrome, Side Winder, Skrull, Foundations Waste, etc.). Dutel Laurent - 28, rue Maréchal Fayol - 13004 Marseille. Tél. 91.34.53.95.

Vends Mega ST2 + écran couleur + nombreux jeux + utilitaires + souris + livre. Encore sous garantie. Prix sacrifié à 6 000 F. 5 allée Buffon - Maison Alfort. Tél. 43.78.61.29.

Amiga 500 cherche correspondant(e) pour échange programmes, idées et logiciels. Si vous avez l'émulateur 64, pouvez-vous me dire pourquoi je branche le lecteur de disquettes. Boulesteix Olivier J. - 6, rue de la Martre - 35400 Saint-Malo.

Super ! Vends C64 + 1541 (sous garantie) + imprimante MPS802 + nombreux logiciels et manuels : 2 000 F à débattre. Olle Nicolas - 8, chemin de Ravareil - 69360 Ternay. Tél. 72.24.88.83.

Echange maillot de l'équipe de France de football + jeu vidéopac C52 en bon état contre synthé vocal SSA1 pour CPC 464. Ecrire à Henaux Alexis - 15, rue des Narcisses - 21300 Chenove. Joindre 1 timbre. Réponse assurée.

Stop ! J'ai réuni sur une cassette les meilleurs listings de AM-MAG, Amstar, CPC, Tilt, etc. en tout près d'une cinquantaine de liste et vous la vend pour 35 F ou je vous l'échange contre 2 logiciels de jeux originaux pour CPC 464. A vous de choisir ! Ecrire à (joindre 1 timbre, réponse assurée) Henaux Al. - 15, rue des Narcisses - 21300 Chenove.

Cherche contacts sérieux pour Amiga. Achète, vends ou échange divers jeux... Pas sérieux s'abstenir. Tél. 48.78.57.38. de préférence avant 20h. Demander Daémy Jean. (Paris seulement). Merci d'avance.

Echange ou achète jeux pour C64. Guillorel Christophe - 12, rue du Moulin à Vent - 60150 Bresles.

Salut ! Tu as un Amiga très bien, tu échanges des softs, c'est encore mieux. Ecris-moi, je répondrai : J.M. Peynaud - Vilette - 17360 Saint-Aigulin.

Cherche correspondant(e) sérieux pour échanges de programmes sur Amiga et C64 et vends palette Koala Pad sur C64 : 300 F. Delorme Denis - 234, boulevard St Denis - 92400 Courbevoie. Tél. 47.88.72.01. le week-end.

Cherche contacts pour C64 à Reims. Ecrire à Thomas Canonne - 114, rue Rogers-Alengro - 51100 Reims.

Vends moniteur monochrome GT65 + 5 jeux nouveaux. Le tout 650 F + vends synthé vocal : 250 F ou échange le tout contre digitaliseur. Cherche K7 Conspiration, achète ou échange contre Billy 2 et Gunsmoke. Tél. 53.90.61.36. Merci d'avance.

C64 + 1541 + 1530 + joystick + 69 disquettes news + 17 cassettes + 9 livres + 10 revues + notices de jeux + BASIC : 2 800 F à débattre. Biencourt Laurent - avenue Constant Perroud le Floriana - N° 9 - 83100 Toulon. Tél. 94.46.50.47.

Cher utilisateur Amiga sérieux correspondant toutes régions conctat direct sur Hérault, besoin informations prog. BASIC utilisation maxi. Deluxe Paint II. Même débutant initia. Amiga. Ecrire à Trichet TH. - 160, allée Bonnier Mosson - 34080 Montpellier. Tél. 67.40.45.04.

Echange pour SEGA, Space Harrier, Rocky, Out Run, Choplifter, Zillion, etc. Contacter Duret Gaël - 106, avenue du Coteau Fleury - 83320 Carqueiranne. Tél. 94.57.63.04.

Vends console Sega + control Styck + Out Run + Space Harrier + Rocky + Zillion + Hang On. Valeur + de 1 900 F, vendu 1 400 F. Gaumer Gaëtan - "Petit Paris" - Saint Martin du Fouilloux - 49170 Saint-Georges/Loire. Tél. 41.39.50.02.

Achète moniteur HD monochrome pour Atari ST à 1 000 F. Vends revues ST. Philippe Brocard - 75012 Paris. T1l. 43.46.91.12.

Vends ZX Spectrum + ZX1 + drive + ZX2 + crayon optique + carte 8ES + joystick + livres + logiciels + interface paral. Valeur 7 000 F, vendu 1 500 F à débattre. Tél. 20.93.86.51. après 20h.

Vous vendez un Sinclair ZX81 ? Vous m'intéressez ! Cet ordinateur, je vous l'achète, mais seulement avec un magnétophone. Si vous avez des logiciels pour ZX81, écrivez-moi. Laurent Verdon - Theleme Senille - 86100 Chatellerault. Cherche contact MO6.

Achète ou échange jeux pour 520 STF (anciens ou news). Envoyez liste à Saint-Laurent Serge - 4, rue du Dauphine - 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. 43.84.21.50.

Vends C64 + adaptateur péritel + le CT K7 + nombreux jeux (comme Road Wars, Io, Match Day 2, etc.) + livres : 1 000 F. Vends aussi cartouches Mattel Intelvision à 85 F pièce. Contactez Jérôme Viot - La Batie Division - 38490 Les Abrets. Tél. 76.32.09.24.

Echange jeux sur 520 ST. Possède : Space Harrier, Street Fighter, Skrull, Dive, Bomber... Achète aussi news à bas prix. Envoyez liste à Clara David - 14, rue Pasteur - 38490 Les Abrets. Tél. 76.32.18.11. Demander David.

Vends jeux sur CBM 64 + Atari ST + Amiga (prix intéressant). Vends aussi lecteur cassette CBM 64 : 500 F avec quelques jeux. Hammerrchmidt Bertrand - 67, rue Jules Watteuw - 59150 Hem. Tél. 20.80.69.56.

Vends TO8 + lecteur K7 et disquettes + souris + crayon optique + jeux + livres + 1 manette : 2 500 F. Tél. (1).60.29.24.28. Phan Simon - 5, rue Jacques Prévert - 77330 Ozoir la Ferrière après 18h.

Vends Commodore 64 + lecteur de disquettes + lecteur de K7 + moniteur monochrome + 800 logiciels + imprimante + boîtes à disks + livre. Le tout 4 500 F. Nunez Pascal - 45, rue Léo Lagrange - 13200 Arles. Tél. 90.96.52.57.

Echange playhouse/Amiga 500 contre Street Fighter original ou vends. Tél. 42.04.05.87. Demander Richard.

A vendre Barbarian, Platoon, Pijamarama, Tobrouk, Green Beret, Project Future, Bataille de Midway sur CPC 464 : 460 F. Vends Astérix : 65 F. Tél. 69.06.19.15. Demander François.

Vends Commodore 128 + moniteur monochrome + lecteur K7 + jeux + RS 232 + Paint Pic + revues. Le tout en très bon état, cédé à 3 000 F seulement ! Achète Power Cartridge entre 250 F et 300 F. Tél. 53.94.51.60. de 19h à 21h.

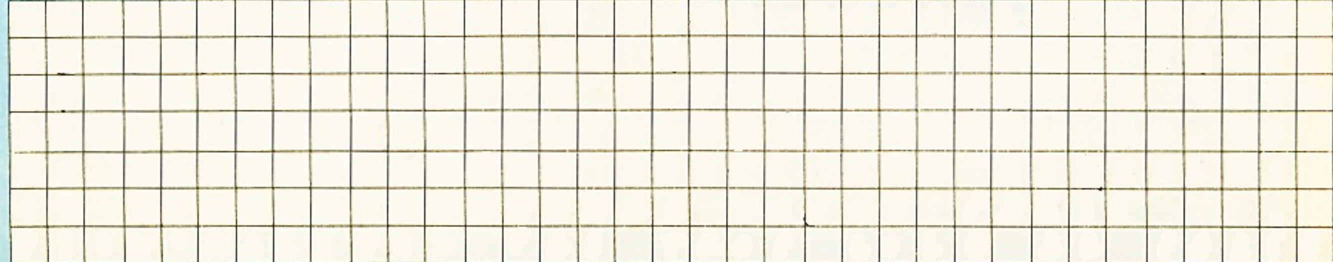
C128 (disks) cherche contacts durables et sérieux. Possède : Road Runner, We are the Champ, Flight Simulator 2 + news. Pas sérieux s'abstenir. Alves de Souza Stéphane - 33, rue Mansuy - 51100 Reims. Soyez nombreux !

CBM 64N + LD 1541 + L K7 + 300 jeux + imprimante + papier + Cart. Turbo 50 + manuel-disks à 55 + 4 livres + utilitaires : 3 000 F. Stéphane Koschall - Résidence Jacques Cœur Brussieu - 69690 Bessenay. Tél. 74.70.95.29.

Cherche contacts sur ST. Echange ou vend. Possède et recherche news. Le 28.07.88, possède Skrull, Bionic Commando, Great Giana, Street Fighter, Alien Syndrome, Bomb Jack, Empires, Strike, Pufis.). Patrice Fraysse - 32, avenue Philadelphie - 65200 Gerde. Tél. 62.95.53.65.



• Notre service de Petites Annonces est GRATUIT. En revanche, il est IMPERATIF de découper et de remplir, à raison d'un caractère par case (lettre, signe ou espace), la grille ci-dessous. Nous n'accepterons pas de photocopie. • Les petites annonces seront publiées en fonction de la place disponible, de leur ordre d'arrivée et sans garantie de délai. En outre, elles seront introduites sur le SERVEUR 36 15 CODE MHZ. • Nous vous rappelons que vous pouvez vous-même mettre une petite annonce sur le serveur.



A retourner à : Editions SORACOM - Petites Annonces ARCADES - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Echange jeux sur 520 ST (Bubble GT, L'Arche du CPT Blood, Western Games, Manhattan Dealers, Addictaball) ou vends l'ensemble 550 F. Manoury Sylvain - 49, avenue Henri Matin - 94100 St-Maur. Tél. 42.83.26.78.

Vends Commodore 64 + moniteur couleur + lecteur disquette + jeux + utilitaires + 50 disks + documentations + 2 joysticks + 10 livres. Valeur neuf : 9 000 F, vendu 4 000 F. BAL : SE76 (sur MHZ) ou tél. 35.79.83.92. ou 35.80.65.78. si possible après 19h (Serge - Normandie).

Vends Atari 520 STF D/F 50 disquettes - 1 Quick Shoot - tapis souris + livres en excellent état, sous garantie 2 mois, emballage origine : 3 000 F. (Affaire). Contacter le 69.06.02.29. 10, rue du Château d'Eau - 91130 Ris Orangis.

Echange nombreux jeux pour Sega (Great Basket Ball, Zillion, choplifter, Space Harrier, Pro Wrestling, Enduro Racer, Wonder Boy, Ghost House, The Ninja). Cherche Shooting Gallery, Alien Syndrome, Missile Defense 3D, Zaxon 3D, World Grand Prix, Bank... Tél. 30.92.03.83.

Affaire ! Vends Atari 520 STF (double face) + moniteur couleur Atari SC 1425. Le tout en parfait état et sous garantie ! Quelques jeux (Marble Madness, Black Lamp, Test Drive). Le tout pour 5 300 F. Tél. 43.31.80.55. après 18h.

Vends 62 jeux K7 pour TO7/70 et TO8 + 32 jeux K7 sur MO5/MO6. Prix : 30 F. Vends jeux sur disq. pour TO8/9/9+. Prix : 60 F. Vends aussi TO8 + lecteur disq. pour 2 000 F. Aiken Marc-Olivier. Tél. 93.45.50.24.

520 STF échange news. Vends original de Beyond the Ice Palace. Cherche une âme charitable pour m'aider dans King Quest II. Nogray Stéphane. Tél. 58.06.34.91. après 17h30.

Echange ou vends originaux en disks pour TO : Bob Morane, Vera Cruz + autres et en K7 pour MO/TO : Arkanoïd et nombreux autres ainsi que des prog. pers. Van Belleghem Yannick - 53, chemin des Burnet - 73100 Aix-les-Bains. Tél. 79.88.24.65.

ST cherche tous contacts même épisodiques (plans Hard, soft, achat/vente/échange, programmes personnels) mais rapides... Cherche aussi Driver ou doc. pour imprimante Seikosha GP 100 A et éducatifs sur TO8. Ecrire à Boutan JL. - 6, rue P. Bert - 83740.

Achète Amiga 500 + jeux et péritel (si possible) 3 200 F environ. Région Parisienne et Oise. Tél. 44.23.33.63. Echange nombreux jeux, news sur Amiga.

Echange programmes sur Amiga. Possède super news. Débutants acceptés. Vends souris Amiga. Faire offres. Le Run Yann - 1, rue du Balavai - Lotissement Bellevue - 65290 Juillan.

Vends C64 nouveau modèle, garantie encore 4 mois + lecteur 1541 et 1530 + utilitaires anglais et mathématique + jeux + interface + joysticks. Cheval Hugo - Place de la Mairie - Cidex 5 - 26300 Chateauneuf sur Isère. Tél. 75.71.82.65.

Vends MO5 + magnéto + manettes + jeux : Mandrag, Karate, 5• Axe, Aigle Or, Sortilèges... Prix : le tout à partir de 1 000 F. Vends aussi jeux sur C64 : Dandy, Thaï Box, Superman, W. Games, Wrestling + plein d'autres (disks, K7). Echanges. Tél. 85.74.52.67. Stéphane.

1040 ST recherche correspondants sur 520/1040. Ecrire à Scherrier Anne - 3, rue de Queux de St Hilaire - 59190 Hazebrouck

Recherche contacts sérieux pour échanger logiciels Thomson MO6 K7. Ecrire au 124, rue Pasteur - 02390 Origny Ste Benoîte - Thierry Dollé. Tél. 23.09.84.67. Réponse assurée.

Recherche correspondants pour échange sur Amiga 500 dans la région Nord. Samuel Vermeulen - 8, rue Dominique Ingres - 59250 Halluin. Tél. 20.23.70.75.

Vends jeux pour 520 STF : The Pawn : 150 F, Enduro : 100 F, Airbal : 150 F, Mach 3 : 150 F, Bubble Bobble : 150 F, Star War : 100 F, Rampage : 100 F. Le tout : 750 F. Réponse assurée. Marion Nicolas - 11, Parc Jean Mermoz - 13008 Marseille. Tél. 91.76.36.13.

Vends interface disks 464 reconfigurée pour lecteur(s) 3 et/ou 5 pouces. Tél. 1.43.72.64.64. (répondeur).

Vends C64 new + 1530 + 18 K7 + 1541 II + 100 disquettes (environ 1000 jeux : Mask 3, Karnov Giana sisters...) + Péritel. Le tout : 2500 F. Ledouaron Yannick - Lantenay 21370 Plombières-les-Dijon. Tél : 80.35.31.07.

C64 (Disk), recherche contact pour échanges de programmes envoyer liste à Marcel D. - 6 rue G. Labregère - 16000 Angoulême.

Achète jeux originaux pour Atari ST 520 et utilitaires pour compatible PC faire offre écrire JML - 3 rue de Boutillerie - 80090 Amiens.

Vends lecteur Jasmin 5 pouces pour Amstrad CPC + 50 discs + 200 jeux : 1600 F. Vends DDI-1 3 pouces + CPM + original + 5 jeux : 1400 F. Vends originaux pour ST : Arkanoïd + Karate Master + Out Run + Bad Cat : 600 F (ou séparés). Mirouze Olivier - 17 rue Jean-Andrieu - 31500 Toulouse.

Recherche contacts durables pour échanges de logiciels sur C64. Possède : Rastan, Thundercats, Gauntlet 2... + cherche imprimante (faire offre). J'attends vos réponses. Dejancourt Michaël - 25 rue P et M Curie - 60510 Bresles.

Pour C64/C128 échange ou vends nombreux logiciels (environ 300) + utilitaires. Le tout en disk, réponse assurée sur Toulouse uniquement. Tél : 61.44.98.87.

Echange ou vends logiciels sur Atari XL/XE K7 uniquement possède news. Réponse assurée, envoyez liste à Phelut Sébastien - 27 allée Berlioz - 63430 Pont-du-château. Tél : 73.83.02.05.

Vends pour console Sega, Jev Alien Syndrome achète 269 F cède à 190 F ou échange ce jeu contre Great Volley-Ball. Bernay Marc - 8 rue du Mallemat - 57140 Saulny (près de Metz). Tél : 87.32.16.45.

Vends cause double emploi TO8 + lecteur de disquettes, logiciels, crayon optique : 3500 F. Tél : 55.31.31.42.

Vends 2 lecteurs de disquettes IBM avec alimentation, en parfait état, possibilité d'envoi en contre remboursement, téléphonez aux heures des repas au 86.51.14.72 ou écrivez à Sylvain Liotard - 1, allée de Gascogne - 89000 Auxerre.

Vends à prix très bas moniteur Mono Delta Zenith. Cherche moniteur couleur pour C64. Tél : 72.02.83.00. Vends aussi lecteur de K7 pour C64.

Vends ordinateur Thomson TO7 + moniteur (avec plus de huit jeux ori.). Avec leurs notices + livre de Basic + Airbus (jeu en cartouche, cède à 150 F). Le tout au prix modique de 1800 pour plus de renseignements. Tél : 44.48.43.84. Demander Arnaud.

Echange Quad et GP 500CC pour TO8 et MO6 en K7 contre si possible Slap Fight, tout Schuss ou Enduro Racer... En K7 ou disk, ou vends 100 F l'un ou 180 F les deux, cause double : très sérieux. Semaine, l'après-midi, demander Nicolas. Tél : 50.20.18.49.

C64 pour C64 cherche contact pour échanges jeux en K7 uniquement. Envoyez liste à Meckes Angélique - 13 rue de Schirhein - 67240 Oberhofen. Cherche aussi 520 ST pas trop cher.

Cherche personne(s) connaissant la formule pour déplomber et pour protéger les programmes. Tél : 54.27.56.58 après 17h00. Luc Mazardo - 27 rue Albert Camus - 36000 Chateauroux. P.S. sur Thomson MO6.

Urgent ! Vends cause CPC 464, TO7/70 + moniteur vert + cont. man + 2 mans + 11 logiciels + manuels + lecteur K7 + meuble ordinateur. Prix : 3 200 F + 32 jeux utilitaires au premier qui appelle. Tél. 27.35.81.66. Demander David ou Laurent (Nord). Frais de port non compris.

Vends ou échange K7 Spectrum (Target Renegade, Combat School, the Pawn, etc.). Ecrire et demander liste à Berger Yannick - 12, rue Lazare Carnot - 92140 Clamart.

Vends Thomson MO6 acheté en décembre 1988 + 8 jeux (Les Passagers du Vent II, Iznogoud, les Ripoux, etc.) + 1 manette de jeux et 1 livre de programmation et une cassette de programmes : 1 600 F. Benoît Argast - 136, avenue Victor Hugo - 92140 Clamart. Tél. 47.36.28.52.

Vends ou échange jeux pour CBM 64 en K7. Pas sérieux, escrocs s'abstenir. Répond à toute offre. S'adresser à Segaro Nicolas - Ballan Mire la Chevalerie - 37510 Joue-les-Tours. Merci d'avance.

Vends MSX 1 VG 8020 + moniteur mono + jeux (Salamander, Nemesis 2, F16-Fighter...) + manette. Le tout pour 2 300 F (valeur 4 000 F). Ecrire à David Leroux - 39, résidence de la Madeleine - 53100 Mayenne. Tél. 43.04.47.45. après 17h.

Vends Atari ST + moniteur couleur + des originaux + pleins de jeux. Prix à débattre. Cédric Javault - 38, avenue Galilée - 94100 St Maur. Tél. 1.42.83.50.16.

Vends console Sega + 2 manettes + Wonder Boy + Zillion + World Soccer + Hang On. Valeur réelle : 1 500 F, cédé 1 000 F (à débattre). Vends aussi Alex Kidd : 150 F. Demander Pedro au 48.09.18.03. avant 18h.

Vends originaux pour Amiga : Digi-View : 1 500 F, Perfect Sound 1 000 : 500 F. Dpaint II : 500 F, Sonix : 400 F, Audiomaster : 300 F. Eric Wannin - 15, avenue Pasteur - Lotissement "Couloumey" - Sainte-Bazeille - 47200 Marmande. Tél. 53.94.81.94.

Stop ! Comment gagner beaucoup d'argent honnêtement et en restant chez soi. Joindre une enveloppe timbrée pour réponse à Wilfrid Pavie - 140, rue des Vignerons - 77350 Le Mee. Offre sérieuse.

Vends Sega + pistolet + manette + jeux : 1 200 F à débattre. Possibilité vente lunette relief. Saint-Laurent Serge - 4, rue du Dauphiné - 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. 43.84.21.50.

Amiga vends originaux à prix réduits Ferrari Formula One et Goldrunner. Philippe Meyssonnier - La Vigarie Fenols - 81600 Gaillac. Tél : 63.56.65.28.

Stop affaire ! Vends Spectrum 128 k + 2 + 37 jeux et utilitaires très bon état + câbles et livre d'instruction. Prix fou ! Mario Di-Stéfano - 67 avenue de Lutterbach - 68200 Mulhouse. Renseignez-vous au 89.43.55.17 (à partir de 18h00).

Segafan en manque de jeux cherche contact pour : échanges ventes ou achats de jeux. Tél : 23.70.85.38. Demander Christophe vite !!!

Echange logiciels sur STF double face de préférence, possède Out Run, Super Ski, Buggy Boy, Obliterator, Gauntlet II, Leatherneck, Bobo, Bolo, Ikari. Cherche jeu de foot. Quere J.-Marie - 8 rue du Prat - 27100 Val de Reuil. Tél : 32.59.34.47. A bientôt.

520 STF échange ou vends jeux : Xenon, Barbarian, Dungeon, Master, Road Wars, International Karaté. David Clémenceau - 31 chemin de l'Arabesque - 95800 Cergy. Tél : 30.38.15.02.

Echange et vends super news 88 pour CBM 64 (disk et K) !!. Possède au 26/7/88 : Street Fighter, Skate Crazy, Carrier Command, etc... Réponse à tout le monde ci-joint liste. Pokos Zoran - 1 rue Simone Signoret - 26100 Romans sur Isère.

ABONNEZ-VOUS !



S'abonner à Arcades Hebdo, c'est recevoir chaque semaine la revue dans sa boîte à lettres, sans avoir à se déplacer jusqu'au kiosque le plus proche. Mais c'est aussi le meilleur moyen de se prémunir d'une éventuelle augmentation de prix et de réaliser de substantielles économies, voyez ci-dessous !

FRANCE METROPOLITAINE Franco de port	Port à ajouter DOM – TOM ETRANGERS PAR AVION	Port à ajouter EUROPE
12 numéros 92 F au lieu de ~~102 F~~	45 F	30 F
24 numéros 175 F au lieu de ~~204 F~~	90 F	60 F
36 numéros 245 F au lieu de ~~306 F~~	135 F	90 F
48 numéros 306 F au lieu de ~~408 F~~	180 F	120 F

NOM ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal : __________ Ville : ______________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de __________ F pour mon abonnement __________ numéros.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

❶ à 20 Fx ______ = ______	❷ à 20 Fx ______ = ______	⓫ à 8,50 Fx ______ = ______
❸ à 20 Fx ______ = ______	❹ à 20 Fx ______ = ______	⓬ à 8,50 Fx ______ = ______
❺ à 20 Fx ______ = ______	❻ à 20 Fx ______ = ______	⓭ à 8,50 Fx ______ = ______
❼ à 20 Fx ______ = ______	❽ à 20 Fx ______ = ______	
❾ à 20 Fx ______ = ______	❿ à 20 Fx ______ = ______	

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

Code postal ______________________ Ville ______________________

Signature (des parents si mineur)

FRANCO DE PORT

TOTAL [   ]

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan 35170 BRUZ.



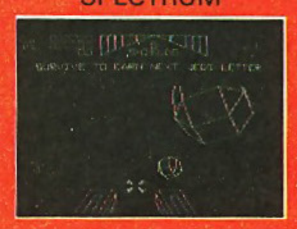
Simulation... Stratégie... Suspens.
Un trio de choc pour une collection Amstrad imbattable !
ELECTRONIC ARTS™
THE BARD'S TALE.
"Bard's Tale est unique. Vous n'imaginez pas les surprises que vous réserve un tel jeu, bien pensé, ergonomique, prenant et très soigné dans sa réalisation. Un Must! A posséder absolument."
TILT.
PEGASUS.
"Un logiciel de simulation bien fait avec tout l'intérêt qu'il se doit. Utilisation très simple. Avec des parts d'intérêt supplémentaire tel que les scénarios multiples."
ARCADES.
ARCTICFOX.
"C'est dans le froid glacial de l'Artique que prend place cette bataille de chars en 3D. Un jeu complexe à l'atmosphère prenante et réaliste."
TILT.
THE ARCHON COLLECTION.
"Alliant subtilement le réflexe à la stratégie, ce logiciel tient une place particulière dans l'univers des jeux."
TILT.
The Bard's Tale
PHM PEGASUS
LUCASFILM GAMES
ARCTICFOX
BY DYNAMIX
THE ARCHON COLLECTION
FREE FALL ASSOCIATES
AMSTRAD
ELECTRONIC ARTS
NUMBER ONE IN THE USA
DISTRIBUÉ PAR UBISOFT.
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software
Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.

LA GUERRE L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE DES ETOILES

Que la force soit avec vous et pour toujours !

DOMARK

SPECTRUM



ATARI ST



COMMODORE 64



Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

DISPONIBLE POUR COMMODORE 64, ATARI ST,
AMSTRAD CPC ET AMIGA

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC *(dès la sortie du produit)*